BEMUTATKOZIK A PSP GO ÉS VELE AZ ÚJ GRAN TURISMO ÉS METAL GEAR SOLID!

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK! OLVASS ÉS NYERJ!

200.000 FT-OS NYEREMÉNYJÁTÉK

FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI AKCIÓ, AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

2009. június
799,-

EXKLUZÍV BESZÁMOLÓ

E3 2009

Los Angelesből jelentkezünk: több, mint 80 játékot próbáltunk ki az év legnagyobb játékkiállításán!

TESZT (PC, PS3, XBOX 360)

FIGHT NIGHT 4

Megérkezett minden idők legszebb sportjátéka! És ami a legjobb: a minősége is hasonlóan jó lett!

TESZT (PC, PS3, XBOX 360)

PROTOTYPE

Ez történik, ha szabadon engedsz egy különleges képességekkel rendelkező, de erkölcsi érzéket nélkülöző antihőst New Yorkban!



2 AJÁNDÉK POSZTER!

The Sims 3

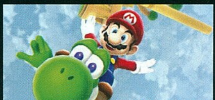
Bevalljuk férfiasan: rákattantunk. Az EA szappanopera-szimulátora szórakoztató, változatos és gyönyörű lett!

Tesztek

The Conduit, EA Sports Active, Ghostbusters, Secret Agent Clank, Battle Fantasia, Bionic Commando, UFC 2009, Terminator Salvation, Red Faction Guerilla, Pokémon Platinum, Jagged Alliance


SPLINTER CELL CONVICTION


GOD OF WAR 3


SUPER MARIO GALAXY 2


METAL GEAR RISING

Impresszum

576 KByte

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126



SZIASZTOK!

Az előző hónapban szinte minden héten el kellett utaznunk valahova, azóta viszont kissé megnyugodott az élet. Csak egyetlen utat kellett megtennünk – igaz, azt a világ másik oldalára, egy négy napig tomboló kiállítás mélyére. A hazai újságok közül egyedüliként tudósítunk a helyszínről, így csak nálunk olvashattok személyes élményeket az E3 legnagyobb durranásairól. Olyan demókat játszottunk végig, mint a God of War 3, a Forza 3 vagy a New Super Mario Bros, hogy mindhárom konzolról említsünk egy-egy nagy durranást.

Mindenkinek a figyelmébe ajánlom a mozgásérzékelő berendezésekről szóló írásunkat, hisz ezek, úgy tűnik, mindenképpen az elkövetkezendő egy-két év legfontosabb berendezései lesznek. Most már nincs visszaút, a Wii után a PS3 és az X360 is megkapja a maga hivatalos, ultramodern berendezését, így ha tetszik, ha nem, kalimpálni fogsz! Ha ez nem tetszik, akkor se búsulj, mert az E3-on már felvetette a fejét a következő nagy trend is, igaz, egyelőre csak három játékkal. Ez pedig a 3D, külön szemüveggel. Igaz, amit ki lehetett próbálni, az gagyi volt, de egy-két éven belül valószínűleg ebből is általánosan elfogadott dolog válik – megint lehet új tévét venni!

Persze az itthon maradottak sem unatkoztak, közel sem. Megérkezett a Sims 3, és csodák csodája, még mi, megkeseredett Call of Duty-rajongók is élveztük a vidám kalandokat. Persze utána fejest ugrottunk New Yorkba, kétszer is: egyszer szellemirtóként, másszor pedig egy szuperhősként; utóbbi azért kellemesebb élmény. És e hónapban megérkezett az a játék, amelyre az újságban nem dolgozó irodisták is rávetették magukat: alig tudtuk elrugdosni a népeket a Fight Night és az UFC elől, egész hónapban mentek a fogadásokkal és üvöltésekkel zsúfolt párbajok.

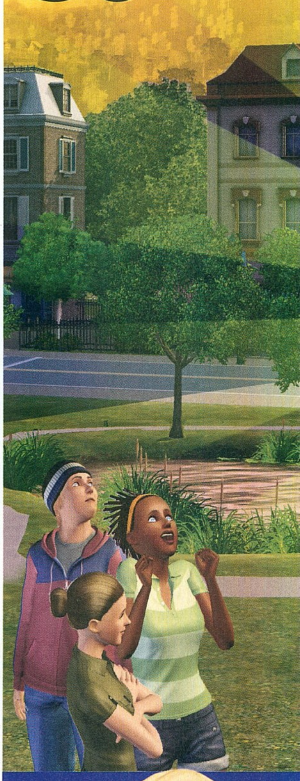
És mit várhattok a következő számba? Sok kellemeset, de az már biztos, hogy kétszer megint utazunk, jó messzire...

Jó játékot!
Grath

576 KBYTE 08.SZÁM 2009. JÚNIUS

tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA

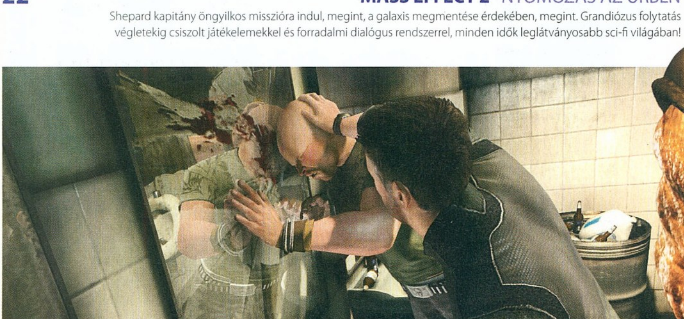




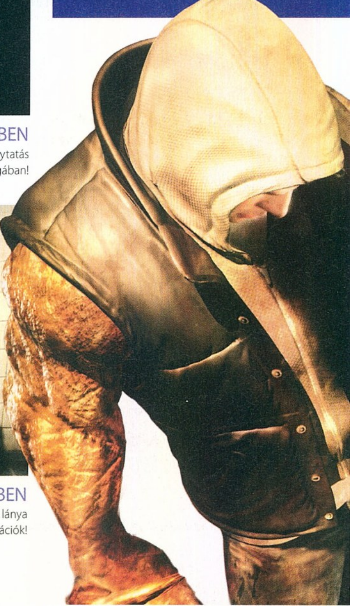
Modern nyomozás az interaktív film és a tényleges játék határmezsgyéjén. A Quantic Dream ismét újít, minden idők leglátványosabb thrillerét mozgatva meg PS3-on, fotórealisztikus helyszínekkel és már rémisztően hús-vér emberekkel.

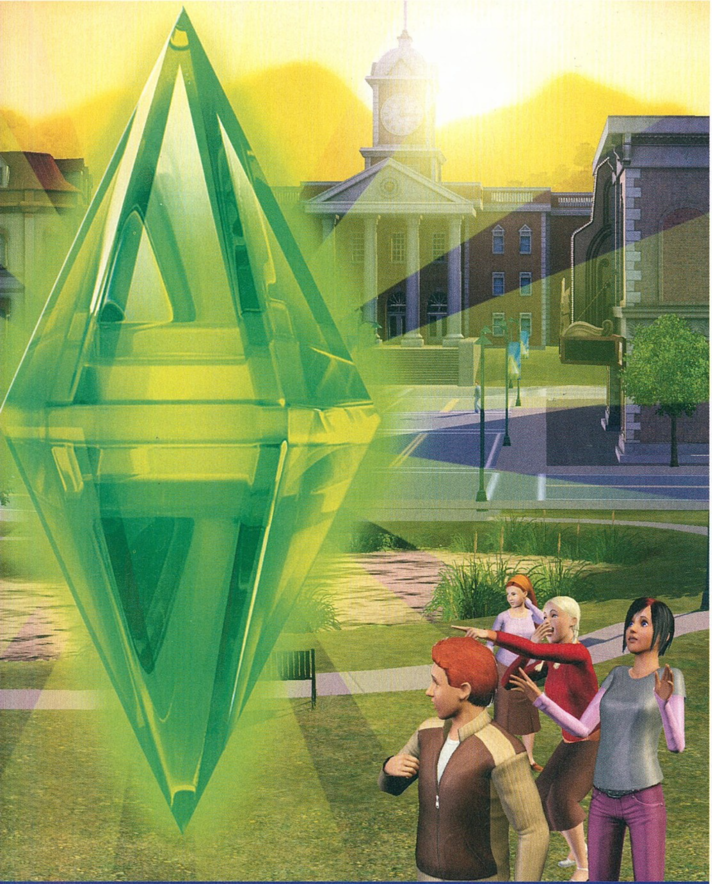


Shepard kapitány öngyilkos misszióra indul, megint, a galaxis megmentése érdekében, megint. Grandiózus folytatás végletekig csiszolt játékelemekkel és forradalmi dialógus rendszerrel, minden idők leglátványosabb sci-fi világában!



Sam Fisher úr több éves láblógatás után visszatér, hogy magányos ügynökként Bournet utánozva eredjen lánya gyilkosainak nyomába. Forradalmi újítások,elképesztő körítés és hatalmas sikerrel kecsegtető innovációk!







576 KBYTE TESZTEK

csevegő

odamondja vélemény kritika világos merész őszinte szókimondó beszól személyes

Los Angelesből jelentjük: Kaliforniában sincs mindig esőmentes, meleg idő. Ez mondjuk nem volt gond, legalább nem szauna volt az egész E3…

Szervusztok!
Oké, felfogtuk, hogy nincs weboldal, néhányan még azért sem akarnak gyilkolni menni a szerkesztőségbe, mert erről nem írtok a mostani fórumon. De azért valami pontos dolgot meséljetek már róla…
Art

Jelenleg az új oldal a belső hálózaton már böngészhető, működik majdnem minden, a startra tervezett funkció, jelenleg az adatokkal való feltöltés zajlik. Ez pont olyan élvezetes és változatos munka, mint amilyennek hangzik, szóval az ezt végzőket hastáncos lányokkal és nagy adag sörrel tartjuk vissza az öngyilkosságtól.

Sziasztok!
Láttam a neten az új PSP-t, és érdekelne, hogy lesz-e valaha tényleg új kézikonzol a Sonytól, vagy örökre a PSP-t fogják pofozgatni, fejlesztgetni? Persze nem néz ki rosszul az új gép, de hát ez azért ugyanaz a gép, ami 2004-ben jelent meg – nem lenne ideje valami tényleg újnak? Oké, egy kézben fogható PS3 durva lenne, de azért az elmúlt öt évben biztos ki tudtak volna találni valami erősebb gépet, nem?
The_Sage



De, ha nagyon muszáj lett volna, biztos ki tudtak volna hozni valami erősebb gépet. Azonban a négy és fél éves kor egy kézikonzolnál még nem olyan sok (Európában ráadásul csak 2005 szeptemberében jelent meg), még nincs itt az ideje a cserének. Amúgy a PSP go nem csak kinézetében tud többet, mint a régi masina, de alapos változások is történtek – a legnagyobb mindenképpen az, hogy már nem boltban veszed a játékokat hozzá, hanem a neten keresztül töltöd le őket – az azért forradalmi dolog, még akkor is, ha hasonló lehetőség azért volt eddigi is; de ez lesz az első, ahol csak ez a megoldás él majd!

Hy 576!
Megvettem a Sims 3-at, és már végig is játszottam. Azt szeretném kérdezni, hogy mikor jön az első kiegészítő csomag hozzá, és mi lesz benne?
Köszi
Abu 99

Hát, először is gratulálnánk, hogy sikerült végigjátszanod a Simset, nem teljesen értjük, hogy ez hogy sikerült, de mindenképpen nagy dolog – tekintve, hogy a játéknak nincs vége… Kiegészítő csomagok terén egyelőre nagy a kavarodás, nincs egyértelmű információ. A Sims 2-höz ugye a nagy kiegészítők fél évente, menetrendszerűen márciusban és szeptemberben érkeztek, és ebbe a ritmusba zavart bele a sok minikiegészítő, a Cuccok. Mivel utóbbi most nem valószínű, hogy lesz (a játékba beépítve van egy bolt, ott lehet pár eurócentért cuccokat venni), maradnak a hagyományos expanziók – de az EA elmondása szerint idén nem biztos, hogy kijön az első. ■

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

X-Men Origins: Wolverine
X360-as Wolverine-t nyert:
Huszár János, Pécs

Men of War
Men of Wart nyert:
Kadó Tamás, Kecskemét

Demigod
Demigodot nyert:
Bajkó Norbert, Esztergom

inFamous
inFamoust nyert:
Falusi Péter, Budapest
Kovács Péter, Szabadbattyán

Mindenkit nagy tisztelettel megkérünk, hogy a válasz mellett a címét és a telefonszámát is tüntesse fel, mert ezek hiányában még az amúgy tökéletes választ sem tudjuk elfogadni. Most is volt ilyen, szóval kérjük, kérjük ügyeljetek erre nagyon!

A nyeremények kipostázása a következő számunk megjelenéséig megtörténik, ha valami gond lenne, azt emailben jelezzük. Sok szerencsét!

Ezen számunk nyereményjátékai
SOCOM Confrontation (06. oldal), Company of Heroes: Tales of Valor (53. oldal), The Sims 3 (62. oldal), Ghostbusters (71. oldal), Secret Agent Clank (72. oldal), Fight Night Round 4 (76. oldal), Bionic Commando (82. oldal), UFC 2009 (85. oldal), Terminator Salvation (87. oldal), Red Faction Guerilla (91. oldal)

EZT IS NYERD MEG!

A Sony felajánlásának köszönhetően kisorsolásra vár egy példány a PS3-as SOCOM-epizódból, a Confrontationből.
A kérdésünk igen egyszerű: ***melyik fejlesztőcsapat készítette az első részeket?***

A választ emailben a nyeremenyjatek@576.hu címre küldjétek.
Határidő: 2009. július 6.



in FAMOUS
inFAMOUS
PLAYSTATION 3
16+
SONY
JÖN!
KILLZONE® 2
SONY
PLAYSTATION 3
KILLZONE 2
80GB/80Go
18+
109.990,-

E3 09



Egy strandolós és egy katasztrofálisan szürke rendezvény után az E3 megint régi fényében tért vissza! Rendben, ez kissé túlzás, hisz a gazdasági válság hatásait lehetett érezni: a standok egyszerűek voltak, senki nem szórta a pénzt, és bögyös csajokból is jóval kevesebb volt, de mégis – az E3 visszatért a látványos, hangos gyökereihez. És ami ennél is fontosabb, rengeteg jó játékot láttunk, minden platformon, minden stílusban. És ezek mellett voltak bejelentések hardverekről, láttunk sci-fire emlékeztető mozgásérzékelőt, és akármerre néztünk, plasztik hangszereket láttunk. Jövőre ugyanitt, remélhetőleg akkor már a válság jelei nélkül, teljes gőzzel!

[ÍRTA GRATH, SASA, W]

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

TARTALOMJEGYZÉK

A demók, előzetes verziók minőségét ezekkel az ikonokkal jelezzük: de figyelem, ezek nem a véglege termékre vonatkozó előrejelzések, hanem csak és kizárólag a bemutatott, pár perces, legfeljebb fél órás részekre vonatkoznak. A Lost Planet 2 demója például valami fertelmes volt, de biztosak vagyunk benne, hogy a végleges játék remek lesz.

FANTASZTIKUS

Szórakoztató vagy éppen elképesztően látványos – de mindenképpen olyan, amit többször is kipróbáltunk, amiért megérte sorban állni

ÍGÉRETES

Vannak benne pozitív jelek, sőt, ezek vannak többségben. Azonban nem tökéletes még a dolog, bőven van hely a fejlődésre.

AGGASZTÓ

A demó nem érdekes, vagy a dolgok nem működnek benne, vagy éppen baromira szaggatott – nem élveztük, na.

KATASZTROFÁLIS

Ugh. Valami nagyon félresikerült – a játék persze ettől majd még lehet jó, de ez a demó így inkább ártott, mint használt.

A könnyebb tájékozódás érdekében kis ikonokkal jelöltük meg a játékokat, hogy a legfontosabb jellemzőkkel első látásra tisztában legyél. Jöjjön ezek rövid leírása!

KLÓNVESZÉLY Valahol láttuk már… de hol is? Ja, megvan, a szomszéd standon, csak ott a főszereplő haja picit más színű volt…

ILYET MÉG NEM LÁTTUNK Különleges látványvilág, valami új játékmechanika, vagy egy friss online lehetőség – de valami különleges.

MINDENT BELE Autóverseny lopakodással és RPG-elemekkel. Oké, ez extrém példa, de külön jelezzük a keverékjátékokat.

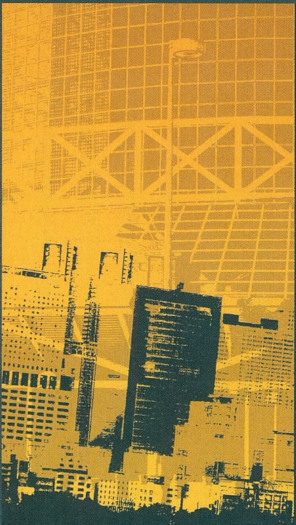
MULTIPLATFORM / **EXKLUZÍV** Multiplatform/Exkluzív – Utóbbit fogod ritkán látni, ezek a játékok ma már ritkábbak, mint a fehér holló; az viszont divat, hogy egy játék vagy öt platformra is kijön.

VALAMI ÚJ Kakukktojás: nem folytatás, nem remake, nem mellékszál, nem filmen alapul hanem – most figyelj! – tényleg valami teljesen új!

VÉRPATAKOK Oké, ma már nem nagy szám egy ellőtt fej, de azért ma is vannak ultrabrutális, kegyetlenül véres játékok.

ONLINE A multiplayer ma már önmagában nem egy nagy szám, de ez a játék valami különlegeset tud ezen a téren.

MINŐSÉGI FOLYTATÁS Vannak az egyszerű második, harmadik részek, és vannak azok a folytatások, amelyek új szintre emelik a játékot.

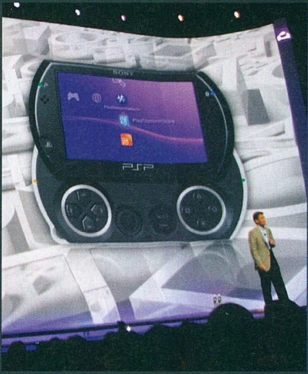


SONY, MICROSOFT,

E309

Az E3 legnagyobb bejelentéseit évek óta a három konzolgyártó sajtókonferenciáitól lehet várni. Igaz, a hírekre éhez világunkban rengeteg dolog előre kiszivárog, de így is fantasztikus érzés ott ülni több ezer kolléga között, pár méterrel figyelni, ahogy Steven Spielberg vagy Hideo Kojima osztja meg – a marketingesek – észrevételeit a világról, a játékokról. Következzen a 2009-es show három nagy sajtókonferenciájának krónikája – és franc essen a Nintendo PR-osaiba, hogy pont úgy időzítették a dolgot, hogy onnan nehogy át lehessen érni a Sonyhoz; így a Iwata úrról és Reggie-ről lemaradtuk...

SONY



Ezerszer kinevettük őket, amikor beígérték, hogy az épp következő év most már tényleg a PS3 éve lesz, de most az egyszer igazat kell adnunk a Sonynak: a 2010-es felhozataluk lehengerlőnek tűnik. Gyakorlatilag minden nagy sorozat megkapja a maga igényes folytatását, és új dolgokkal is készülnek. No de haladjunk sorjában – mint arról már hónapokkal ezelőtt is írtunk, felfedték a világ előtt az új PSP-t, a Go becenevet kapott negyedik verziót. Gyakorlatilag minden, amit korábban írtunk róla, igaz lett (sőt, a show előtt egy héttel a képek is kijöttek): feltolható képernyője van, az UMD-t el lehet felejteni, és úgy általában minden téren fejlődött kicsit.

Ha van új hardver, hát arra új játékok is kellenek. Szerencsére lesz is, a megannyi ínséges esztendő után idén ősztől megindul az áradat. Végre jön a PSP-s Gran Turismo (800 autómodellel, de sajnos egy versenyeken csak négy kocsi vehet részt és

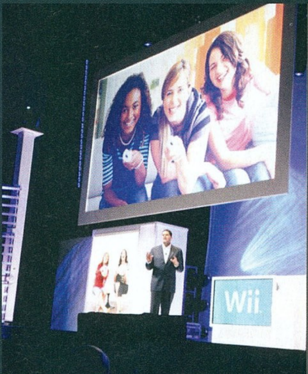
MICROSOFT



Máig nem értjük, hogy mi miatt kellett kétségbeesetten értesíteni mindenkit, hogy öt perccel előbb kezdődik a sajtókonferencia, amikor ezt semmi nem indokolta. Mindegy, a Rock Band Beatles kezdés erősnek bizonyult, egyrészt az intro is mesés, másrészt a játékkal sincs semmi baj (Rock Band, mint eddig, csak épp egy ének helyett akár három vokalistával), harmadrészt az odacipelt Yoko Ono, Olivia Harrison, Ringo Starr és Paul McCartney csapatát is ritkán látni. nekünk például ez volt az első...

Később jött rengeteg várt és elvárt játékbemutató (Tony Hawk Ride, Modern Warfare 2, Final Fantasy XIII – jövő tavasszal jön angolul!), pár meglepetésbejelentés (Crackdown 2 és Left 4 Dead 2), majd jönnek az igazi nagyágyúk. Alan Wake visszatér, Sam Fisher szintén – és mindketten bombaformában! Ezt követte a Forza 3 és a Halo ODST

NINTENDO



Egy tipp, ha véletlenül nagyszabású konferencia megszervezésére adnád a fejed: nem feltétlenül jó ötlet, ha lusta, plusz jelen esetben az időeltolódástól szenvedő újságírókat hajnali fél nyolcra csődíted oda a helyszínre. Mindegy, legalább azzal a szokásával felhagyott a Nintendo, hogy statisztikákkal, kimutatásokkal és hosszas Powerpoint-prezentációkkal bizonyítsa: sikeresek. Ezt már mindenki tudja, mindenki tisztában van vele, hogy mind a Wii, mind a DS sikersztori, kazalszám adják el a két gépre a játékokat, ráadásul az új játékosréteg megszólításával milliószám kelnek el a Nintendo új sorozatai is.

A konferencián négy nagy bejelentés szólt a régi Nintendo-fanoknak, az úgynevezett hardcore közönségnek. Ebből a legérdekesebb a két Super Mario-játék volt – a New Super Mario Bros, illetve a Super Mario Galaxy 2. Az előbbi tulajdonképpen

NINTENDO – A HÁROM ÓRIÁS

igazi online támogatás sem lesz – viszont csodaszép és süvít, ahogy versenyjáték még sosem süvített kézikonzolon!), a MGS4-et készítő brigád Hideo Kojimával az élen készíti a MGS3 folytatását Peace Walker alcímmel, lesz Assassin's Creed- és Resident Evil-mellékszál is a kis gépre.

Ezt követően jöttek a fontos PS3-as bejelentések, amelyek közül a legnagyobbat az Agent szólt. Volna, ha a címén túl bármit is elárultak volna róla (a Rockstar North következő játéka). Ez követte az új Final Fantasy. Igen, a Final Fantasy XIV, amelynél a tömeg egyöntetűen hördült fel – és csak akkor lombozódtak le, amikor kiderült, hogy egy online szerepjáték, MMO lesz, a FFXI mintájára. A LittleBigPlanet mintájára ModNationRacers címmel jön egy kart-játék, ahol a karaktereket, a gépeket és a pályákat is te tervezheted meg. Ugyan az LPB sokkal stílusosabb, karakteresebb, itt viszont a pályaszerkesztés sokkal magától értetődőbb, egyszerűbb volt. És végül jött két régóta várt bejelentés: a Gran Turismo 5, illetve Fumito Ueda harmadik játéka az Ico és a Shadow of the Colossus után. Utóbbi a Last Guardian címre hallgat, és így már látatlanban megszavaztuk neki az év játéka címet, bármikor is jöjjön ki!

És persze a Sony sem lehet meg mozgásérzékelő nélkül, bár ők a Nintendo útját követve egy gombokkal telerakott pálcikára építettek. Ezt villámgyorsan, még a Wii Motion Plusánál is sokkal fürgébben kezeli, követi a kamera, ráadásul a képernyőn mi is látszunk, itt pedig a kontroller helyére a gép bármit képes kivetíteni a baseball-ütőtől a fénykardig. Jövő tavasszal megjelenik, bár csak azért, mert sokkal fejlettebb, mint a Wii érzékelője, még nem biztos, hogy akkora siker is lesz. ■



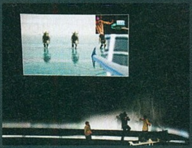
FINAL FANTASY XIV teljesen új világ, de a FFXI-ből megszokott online játék.



GRAN TURISMO 5 az, amit vártál: gyönyörű, hatalmas, és magával ragadó; plusz rali is lesz benne!



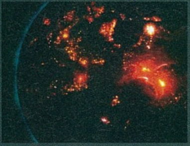
THE LAST GUARDIAN félelmetesen hangulatos játék lesz – úgy látszik Fumito Ueda nem hibázik!



MOTION CONTROLLER mozgásérzékelés PS3-ra is, valamikor a következő év elején.



CRACKDOWN 2 négyfős kooperatív játékra számíthatunk, no meg egy még nagyobb városra!



HALO REACH az előzmények, vélhetően a hasonló című remek regény alapján.



PROJECT MILO tamagocsi Xboxon, avagy egy kisgyerek él a gépben!



SPLINTER CELL CONVICTION Sam már nem hobónak, hanem Jack Bauernek tűnik...

– ez utóbbi két vaskos bejelentéssel. Az egyik az volt, hogy a játék megvásárlói automatikusan belekerülnek a negyedik Halo bétatesztjébe; a másik pedig ennek a Halo-játéknak, a Halo Reach-nek a bejelentése volt, egyelőre egy semmitmondó videóval. Két tényünk van: előzmény lesz, és 2010 végén jön. Ennyit arról, hogy a Bungie megunta a Halók készítését...

Ezt követően rengeteg király bejelentést kaptunk, nagy kár, hogy ezek jókora része – talán az egész – elérhetetlen lesz számunkra. Integrálják az X360 menüjébe a Last.fm zenelejátszót, ahol ingyen hallgathatunk bármilyen muzsikát, fut majd a gépen a Twitter és a Facebook, a (nyugaton) megvehető/kibérelhető videók már 1080p-ben is futnak, az angol felhasználók pedig a Sky kábeltársaság adásaira kattanhatnak rá Xbox 360-on keresztül.

Az utolsó nagy durranást Steven Spielberg vezette fel (illetve Hideo Kojima is ott volt, a Metal Gear Rising bejelentésével), ez a Project Natal, a Microsoft terve a mozgásérzékelésre. Az összes bemutatott dolog közül ez tűnik a legmodernebbnek, hisz nincs kontroller: a millió komponensből összeállt kamera a testmozgásodat érzékeli. Felismeri az arcokat, képes egyszerre több ember képét kezelni, beszkennelni a feltartott tárgyakat, bármilyen sötétben vagy világosban dolgozik, és mindezt már most, másfél évvel a megjelenés előtt is remekül tudja. Az egyetlen bejelentett játék rá a Milo volt, a Lionhead tamagochi-szerű programja, amely egy fiatal fiút „tesz" az Xboxba, aki felismeri a kamera elé tévedőket, képes velük beszélgetni, interakcióba lépni. Megváltoztatja a játékok világát? Meglátjuk; de hogy elképesztően impresszív volt, az tuti! ■

a pár évvel ezelőtti DS-es Mario átirata, rengeteg extrával. Az átirat szó tulajdonképpen nem is állja meg a helyét, hisz alig néhány pálya és a grafika általános stílusa származik onnan, de az új powerupok és a négyjátékos-mód azért teljesen átalakítja a játékot. A SMG2-ről egy rövid videót mutattak csak, és ez alapján a játék lényege marad ugyanaz, de persze Mario rengeteg trükköt is tanult időközben – például már tud Yoshin lovagolni, és be tudja magát fúrni a föld alá is.

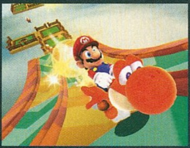
A másik két nagy bejelentés az új Metroid volt (nem a Metroid Prime-okat készítő Retro dolgozik rajta, hanem a Team Ninja), illetve a DS-re készülő harmadik Golden Sun. Előbbi stalusa alaposan megváltozott, utóbbi azonban maradt a jól ismert szerepjáték a megidézhető elementálokkal és a megannyi fejtörővel.



GOLDEN SUN DS folytatódik a szerepjáték-sorozat, méghozzá valamikor jövőre.



METROID: OTHER M furcsa Metroid lesz ez: Samus páncél nélkül is látható benne!



SUPER MARIO GALAXY 2 Miyamoto szerint a játék 95%-ban új lesz, alig vesznek át ezt-azt az elődből.



WII FIT PLUS valamivel többet tud, mint elődje, de azért igazi edzőprogram nem lett belőle...

Hardverszinten természetesen a pár nap múlva a boltokba kerülő Motion Plus volt a figyelem középpontjában, de bejelentettek egy új kütyüt is, a leginkább egy műanyag-tamponra emlékeztető Vitality Sensort. Ebbe mutatóujjunkat kell belehelyezni, és vérnyomásunkat méri. Hogy ez miért jó bárkinek, az nem árulták el – de az utóbbi évek tapasztalata alapján biztosak vagyunk benne, hogy tonnaszám fogják eladni...

Hogy igaza van-e azoknak, akik új sorozatokat, új világokat várnak a Nintendótól? Meglehet, ők azok, akik a cseppet sem dicsőséges N64/GC időkben is kitartottak a cég mellett. Azonban a Nintendo most sem miattuk sikeres, így nem biztos, hogy okkal várható el, a nekik való kedveskedés. Mindenesetre Miyamoto elmondása szerint a Pikmin 3 még mindig készül, ennek lehet örülni! ■

DJ HERO

ILYET MÉG NEM LÁTTUNK | MULTIPLATFORM

kiadó **ACTIVISION** fejlesztő **FREESTYLE** platform **PS3, WII, X360** megjelenés **OKTÓBER 27.**



Nem teljesen tudtam, hogy mit várjak a DJ Herotól. Egy Guitar Herót, csak más alakú kontrollerrel, vagy egy teljesen más élményt? Csak hip-hop és techno-számok lesznek, vagy valami fogyasztható is? és legfőképpen: élvezetes lesz, vagy csak valami erőltetett baromság. Az E3 egyik legvidámabb bemutatóján mindenre választ kaptam!

Kezdjük az alapokkal: ez a zenés játékoknál maga a zene. A kapott olyan 80 szám mindegyike egy direkt a játékhoz készült mix, két híresebb nóta egyvelege. Egy részüket a fejlesztők hozták össze (érdekes, hogy itt a „pályákat", azaz a teljesítéshez szükséges gombokat is ők dolgozták ki), egy másik kupacot pedig híres és kevésbé híres DJ-k (a fejlesztők DJ Shadow közreműködésére a legbüszkébbek; mi igyekeztünk nem csodálkozó arcot vágni – a fickó biztos tényleg nagyon híres). A mixek között vannak teljesen megdöbbentőek és logikusak is – az előbbire példa a Rihanna-Motörhead kombináció, az utóbbira meg mondjuk az Eminem és Jay-Z közreműködésével készült dal. A 80 nótához száznál is több művész dalait fogták össze, és a stílusuk megdöbbentően tág körben változik. Vannak itt rock, sőt, majdnem-metál dalok, igazi pophimnuszok, dalok 2009-ből és a hatvanas évekből egyaránt. Természetesen sok a hip-hop és a rap, de van még techno, punk, jazz, sőt, egy kevés country is. De persze mindezek érdekes, a hallottak alapján zseniális módon keverve, így két dalból teljesen új dolgok születnek. Ám mivel mixekről van szó, letölthető tartalom sokkal kevesebb lesz, mint a gitárhősködésnél. Megjelenéskor ugyan lesz pár megvehető extra nóta, hisz a DVD-re egyszerűen már nem fért már rá több dal (vagy ha nem hiszünk a marketingszövegnek, hát azért, mert jól jön a plusz pénz a kiadónak), de utána nem lesz azért minden héten friss utánpótlás.

Oké, zene letudva, jöjjön a játszhatóság. E téren át is adnám a szót Jamie Jackson művészeti vezetőnek, aki félrészeg, de maximálisan lelkes producertársával együtt mutatta be nekem a játékot, mintegy húsz perccel az egész E3 zárása előtt – míg máshol már szerelték szét a standokat, addig mi Coronitát szürcsölgetve hallgattuk, ahogy Jamie sűrű fuckolások közepette szkreccselt. „Tesó, ez lesz a legkib*szottuljobb játék az évben! K*rvajó lesz! Ilyet még nem láttál – be fogsz sz*rni, haver!" És ha szó szerint ez nem is következett be, átvitt értelemben mindenképp – abszolút hitetlenként mentem be az Activision erődként bevédett exkluzív zónájába, és DJH-hívőként jöttem ki onnan.

A hardver erős kis kütyü, stramm szerkezet, bár azt mindenképpen tudni kell hozzá, hogy az optimális hatás érdekében állni kell használata közben (Jamie: „Most mondd meg öreg – üldögélő DJ?! Ki a f*sz látott már ilyet?!), úgyhogy valami állvány kelleni fog hozzá. Igaz, a speciális kiadáshoz valószínűleg jár majd ilyen, de ennek híján majd házilagosan kell összetákolnod valamit. Na de ez legyen a jövő problémája, lássuk a medvét, azaz a játékot.



A kontrollert alant részletesen is bemutatjuk, de a könnyedebb fokozatokon sok dologra még nem lesz szükség. Könnyű szinten csak a három gombot kell a megfelelő időben is nyomogatni – mászózval kisbabáknak való feladat. Medium szinten bejön a szkreccselés, azaz a számok megfelelő részénél már kell tekergetni a korongot, amin a színes gombok csücsülnek. (Tekerni amúgy bármeddig lehet a korongot, bármelyik irányba) És nehéz fokozaton

GUITAR HERO GREATEST HITS

Még a nyár elején boltokba kerül a régi Guitar Herókból szemezgetett nótagyűjtemény, amelyeket már teljes zenekarral lehet ledarálni. Az első három GH-ból, az Aerosmith mellékszálból és a Rocks the '80s (sikertelen) tematikus darabból összeszedett 47 dal között vannak ugyan klasszikusok (Pantera, Judas Priest, RatM, Boston, Deep Purple), de sajnos rengeteg teljesen felesleges szám is. Csak, ha nagyon-nagyon tetszik a számlista... ■



GUITAR HERO 5

Újítások? A négy zenészt bármilyen felállásban becsatlakoztathatjuk (mondjuk hárman dobolnak egy gitáros mellett, vagy két énekes kísér két basszert), bármikor válthatunk nehézségi fokot, és... öőö, hát ennyi. Persze kapunk 85 új számot (plusz a régieket letöltve, plusz a GHWT számait, ha merevlemezre mentjük őket), olyan sztárokkal, mint a Nirvana, a Gorillaz, Bob Dylan, a Kiss, a Muse, a Rammstein (!), a Duran Duran (?) vagy éppen Elton John (?!). ■



GUITAR HERO VAN HALEN

Az E3-on amerikai újságírókkal és kiállítókkal elbeszélgetve kiderült, hogy a Van Halen odakint tényleg akkora szám, hogy megérhet egy saját játékot – az európaiak pedig csak hüledeztek ezen... Mindenesetre a GH: Metallica mintájára, az ötödik rész újításai nélkül érkezik a program, cirka 25 Van Halen számmal és rengeteg haver nótájával (pl. Queen, Blink-182, Offspring). A kurrens felállást kapjuk, a régi énekesek egy pixelnyit sem tűnnek fel. ■





1. GOMBOK
A színes gombokat természetesen ritmusra kell nyomogatni, ahogy azt a Guitar Herókból már rég megtanulhattuk.

2. CROSSFADER
Amikor az „út" valamelyik irányba kitér (mint a képen a kék szám), akkor a crossfadert abba az irányba kell tolni.



3. REWIND MÉRCE
A sikeres DJ-skedés tölti a csíkot, és ha megtelt, a számot visszalökhetjük fél perccel korábbra.

4. SZKRECCSELÉS
Ez jelzi, hogy mikor kell a lemezjátszót megtekergetni a jelzett irányba (a képen mindkét irány jó).

5. PONTSZORZÓ
A szokásos dolog: ha hibátlanul cselekszel, egyre nő a szerzett pontok szorzója, maximum ötig.

6. EUPHORIA MÉRCE
A képen ez üres, de ha feltöltjük a három részből álló rubrikát, egy gombbal aktiválhatjuk a pontduplázást.



belép a képbe a crossfader, azaz a háromállású csúszka, amellyel a két mixelt szám között válthatunk. Ha középen van, mindkettő szól, ha egyik vagy másik oldalra elcsúsztatjuk, csak az a nóta fog szólni. Mindezt megfejelték a szokásos pontduplázó bónusszal, és a DJ-technikák jegyében lesz egy rewind funkció is, amellyel egy izgalmas és/vagy sok pontot érő szakaszt nyomhatunk el újra.

Ez tehát pár szóban a rendszer, de ahogy a Guitar Hero/Rock Band is unalmasan, érthetetlenül hangzik leírva, úgy a DJ Hero is sokkal pörgősebb, sokkal magától értetődőbb, sokkal élvezetesebb, ha látod, amint valaki játszik – esetleg te magad próbálod ki. És főleg akkor, ha látod, hogy Jamie felkapcsol hard fokozatba, és teljes beleéléssel előad egy mixet: ütemre nyomogatva a gombokat, szkreccselve a lemezzel, és néha polipként még a crossfadert is ide-oda tologatja. És leginkább akkor, amikor a szomszéd szobából megérkezik az európai újságírókon („hogy értik azt, hogy mi az a Van Halen"?!) felháborodott Guitar Hero Van Halen vezető producer, bedugja a gitárját a DJ Hero asztalka mellé, és nekiáll zúzni a következő számban! (Kárörvendő megjegyzés: csak hardon tolta, és három hibát is vétett…) Merthogy a DJ Hero számai közül tíz bizony erre is fel lesz készítve.

Van tehát egy újító berendezésünk, újító és élvezetes játékmenettel, zenés játékhoz képest megdöbbentően sok tartalommal… és egy böszme drága hardverrel. Ugyan pontos árat, és főleg, európai árat senki nem mondott, de a pletykák 120 dollárról szólnak, és az árak euróba általában egy az egyben alakulnak át, szóval nem lesz olcsó a kütyü. Bár ahogy Jamie megjegyezte „Tesó, én nem tudom mennyi lesz, de egyrészt minden centet megér, másrészt meg pozitívan kell gondolkodni: mindenképpen olcsóbb, mintha kétszer annyi lenne, nem?". Kérdéses, hogy ez az érvelés a válság sújtotta világban mennyire hatja meg az embereket, de tény, hogy a játék fantasztikus lesz. Ráadásul hatalmas bejelentésekre készülnek még, állítólag a kölni Games Convention kiállításon még felfednek egy kupac forradalmi újítást a DJ Heróval kapcsolatban. Elképzelni nem tudom, hogy mik lesznek ezek, főleg úgy, hogy engem már most meggyőztek. Vajon mennyit kapnék a vesémért…? ■

BAND HERO

Az eltérő cím miatt nem egy szokványos Guitar Hero-epizódra számítasz? Csalódni fogsz, mert a Band Hero semmi mást nem tud, mint nagy klasszikus számokat, plasztikhangszerekre kitálálva. Régi idők és a mai korosztály rádiós slágereit kapjuk meg, így ugyanúgy lesz Janet Jackson és Culture Club, mint Maroon 5 és Fall Out Boy; rock és metál helyett tehát pop, vagy maximum punkrock lesz a korongon, így egy másik réteget is meghódíthat a ritmusjáték. ■



ROCK BAND BEATLES

Az első, egyetlen zenekarra kihegyezett játék, ami tényleg érezhetően többet nyújt egy tematikus témakörben összegyűjtött számcsokornál. Eszelős design (egészen pszichedelikus dolgokkal), minőségi hangszerek (persze a régiekkel is működik), rengeteg letölthető tartalom (az Abbey Road lesz az első letölthető teljes album, az All You Need Is Love az első letölthető szám – bár ez csak Xbox 360-on) és úgy egyáltalán: kihagyhatatlannak ígérkezik. ■



LEGO ROCK BAND

LEGO-szereplőkön és építhető próbatermeken túl ez bizony egy sima Rock Band, családoknak szánt repertoárral. Final Countdown, Kung Fu Fighting, Song 2, és egyéb nóták Pinktől, a Good Charlotte-tól és a Foo Fightertől. Van ugyan pár „pálya", ahol a háttérben levő épületek a teljesítményünktől függően dőlnek össze, de ez azért nem egy akkora újítás, hogy külön pakkban kelljen árulni. Felesleges pakk, bár ettől függően persze nem rossz játszani vele. ■



HOMEFRONT

KLÓNVESZÉLY VALAMI ÚJ ONLINE MULTIPLATFORM

kiadó **THQ** fejlesztő **KAOS** platform **PC, PS3, X360** megjelenés **2010. TAVASZ**









Noha annak az esélye, hogy Észak-Korea úgy ahogy van elfoglalja az Egyesült Államokat nem túl nagy, ezen forgatókönyv alapján még készülhet jó játék. És úgy tűnik, a feltételes mód nem is kell, a Homefront ugyanis pompásnak tűnik!

Nagyjából húsz évvel járunk a jövőben, és az egykor nemes USA már évek óta a koreaiak rabigájában sínylődik. A fejlesztők nem árulták el, hogy mégis ez miként következhetett be (illetve csak annyit, hogy energiaválsággal indult a dolog), mert állítólag ez lesz a játék sztorijának lényege: meg kell ismerni az okokat, árulásokat.

Na de ez csak rizsa, másodlagos dolog (bár a Kaos legényei igen büszkék rá, már csak azért is, mert John Milius, az Apokalipszis, most forgatókönyvírója dolgozik a sztorin) – a lényeg a játékmenet, és e téren



a Homefront remekelt. Maga a harc leginkább a Call of Dutykat idézi, az agresszív ellenfelekkel, a modern fegyverekkel, az intenzív tűzharcokkal. Igaz, technikailag jóval fejlettebb – mind a játék, mint az alapjául szolgáló motor. Az előbbire példa a Goliath nevű, irányítható robot. Nem lépegető, hanem kerekeken gurul, és oda lő, ahová mi utasítjuk a puskánkra szerelhető kis lézercélzóval. Ráadásul a Goliath nevéhez méltóan bivalyerős szerkezet: nem kerülgeti a házakat, hanem ha a másik oldalára küldjük, akkor bizony utat tör. A Red Factionben ugyan nagyobb pusztítást végezhetünk, de itt valahogy realisztikusabb a dolog, hisz nem az egész ház dől össze egy rakétatalálattól, hanem a deszkafal szakad ezerfelé, és bent felgyulladnak, összetörnek a dolgok.

Ráadásul a játék sokkal nyitottabb lesz, mint a Call of Dutyk bármelyike; ugyan a fejlesztők addig nem mentek el, hogy teljesen nyílt világról beszéljenek, de mint mondták, sokszor ránk lesz bízva, hogy merre akarunk menni.

Szintén a büszkeségtől dagadó mellel beszélt a Homefront producere a drama-engine-nek elnevezett kis programdarabról, amelynek köszönhetően a látványos jelenetek mindig úgy zajlanak, hogy lássuk őket. Így aztán a kilőtt terepjáró mindig centikkel a fejünk mellett robban el, a rakétavetős első lövése mindig az orrunk előtt csapódik be. Oké, szerintünk ez egy kicsit marketingszagú dolog, de ha már öt percen keresztül erről folyt szó, gondoltuk nektek is átadjuk az információt…

Mivel a Kaos eredetileg csak multiplayer téren dolgozott, természetesen ez a Homefrontban is nagy szerepet kap. Pontos szám még nincs, de legalább ötven játékos részvételével zajló ütközetetekre kell számítani – természetesen járművekkel és légicsapásokkal megfűszerezve. ■





ILYET MÉG NEM LÁTTUNK | ONLINE | MINŐSÉGI FOLYTATÁS | EXKLUZÍV

FORZA MOTORSPORT 3

kiadó **MICROSOFT** fejlesztő **TURN10** platform **X360** megjelenés **OKT. 27.**



Már csak pár másodperc van a startig, alattam csak úgy dübörög a vérvörös Nissan. Oldalra nézek, a visszapillantóban látom, ahogy a fekete Zonda motorja is felpörög. Végre lepörögnek a számok, és elindulhat a verseny. Elhúzok a Chrysler mellett, a Zonda pedig mindkettőnket megelőz, szemvillanás alatt húzva el mellettünk. A gyönyörű tájra oda sem figyelve próbálom az úton tartani a gépet, de elég egy félresikerült fékezés, és egy lökés a mögöttem haladótól, és máris kisodródom, a kocsit megdobja egy kő és jön a kívülállók számára látványos, ám számomra végzetes felborulás, bukfencek.

Mindennek vége? Korántsem, hisz egy nyomás a back gombon, és máris tekeredik vissza az idő, egészen a baljóslatú lassításig. Ismét elindítom az időt a megszokott menetében, most már sikerrel veszem be a kanyart, és kalandjaim folytatódnak. Mit is tanultam az előbbiekből. Rögtön azt, hogy a három tévével és pneumatikus üléssel felszerelt Xbox remek dolog, nagy kár, hogy ilyen felállásban otthon nem tudom majd kipróbálni a Forza 3-at. Ennél némileg fontosabb, hogy a játék készítői betartották ígéretüket, és valami hihetetlen fejlődést értek el a látványvilág terén. Nem csak az autók állnak sokszorannyi poligonból, mint elődeik (és így már jutott erőforrás a belső nézetekre is), de a pályák terén is hatalmas a javulás mértéke. Most már nem kihalt, kopár, kifakult helyszíneket kapunk, hanem élőnek, létezőnek tűnő, végletekig kidolgozott tájakat – apróságnak tűnhet, pedig sokkal jobb érzés ilyen környezetben száguldani.

A Forza-kedvelőknek megnyugtató lehet, hogy a vezetési élmény tovább javult, egyrészt a már említett belső nézetnek, másrészt meg a fizika további fejlődésének köszönhetően. Most még élethűbben ütköznek az autók, ráadásul lehet felborulni is. Fent céloztam az idővisszatekerésre, és bár ez a GRiD-ben baromi hangulatos volt, itt kicsit furcsán, tulok módon működik. Nincs semmi határa, bármennyit, bárhányszor, bármikor lehet visszatekerni az időt, ami finoman szólva is könnyűvé teszi a játékot. Ez, kiegészülve az opcionális automata fékezéssel az új közönség felé való nyitást jelenti, de nem kell megijedni: mindez kikapcsolható, és az időtekergetés multiban amúgy sem működik.

A két lemezen megjelenő játékban (a második lemezen csak plusz autók és helyszínek vannak, ez opcionálisan feltelepíthető – tehát nem kell lemezeket cserélni) összesen ötven gyártó mintegy 400 modellje kap helyet, akiket száznál is több pályán hajthatunk körbe. A játék központi része most szezon névre hallgat, és korábbi versenyeink, megvett autóink tükrében ad újabb és újabb kihívásokat, mindig hármat. A kocsikat természetesen hihetetlen mélységig lehet tuningolni, alakítani és persze festeni, most is lesz aukciósház, sőt, ezúttal nem csak képet, de HD videót is lophatunk a játékból, amit megvágva tölthetünk fel a többiek okulására. ■



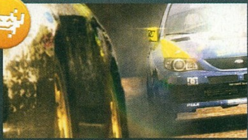


GRAN TURISMO 5



Sajnos csak egy rövid videót kaptunk a játékból, de abból rögvest kiderült pár dolog: például az, hogy a játék továbbra is nagyon durván néz ki. A szokásos versenypályás és városi futamok mellé ezúttal megkapjuk a NASCAR versenysorozatot és a ralis WRC-szériát is, és ugye a Prologue-ben volt Forma 1 is, szóval mi arra is számítunk. A ralis résznél a kocsikon látszott törés és festékkopás, szóval a versenyautóknál már tuti lesz sérülés – de Kazunori Yamauchi GT-főisten elmondása szerint ez a szériakocsiknál egyelőre nem várható. Játékmenet tekintetében nem kell nagy változásokra számítani, de az online csaták kibővítése azért nekünk nagyon jó dolognak tűnik. ■

DIRT 2



A sárban tapicskolni márpedig jó dolog – legalábbis akkor, ha egy vad Subaru az ember társa ebben, mint ahogy nekünk is az volt a Dirt 2 kipróbálásakor. A Dirt 2 ugyan játék közben nem néz ki olyan megdöbbentően, mint a korábban kiadott videókon, visszajátszásokon, de még a szomszédos Forza 3 mellett sincs szégyenkeznivalója. A kocsik kezelése sokkal jobb lett, most már minden gépnek érezhető súlya van, ami különösen az eltérő talajfajták közti váltáskor (poros útról betonra, köves szakaszról hatalmas tócsában) érezhető. Sajnos a karriermódot nem lehetett kipróbálni, pedig az autók fejlesztését, és a videókon oly hangulatos, lakókocsival megoldott főmenüt azért mindenképp megnéztük volna! Szeptemberben megjelenik, elsőként az őszi versenyjáték-áradatban! ■

LOST PLANET 2

kiadó **CAPCOM** fejlesztő **CAPCOM JPN** platform **PC, PS3, X360** megjelenés **2010 TAVASZ**

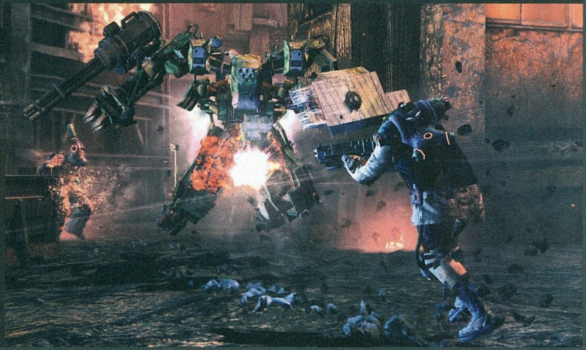
ONLINE MULTIPLATFORM

Legnagyobb megdöbbenésünkre a Lost Planet 2 valószínűleg minden idők legrosszabb E3-as demójával volt jelen a kiállításon. Nem is értjük mi történt, főként a sorozat eddigi történelmének fényében…

Az egyetlen pálya tulajdonképpen egy katlan volt, pár kisebb sziklával a közepén. Ezek körül masírozott egy hatalmas szörnyeteg, óriási fogakkal és egy fegyverként használt farokkal. A négy játékosnak ezt a lényt kellett kinyírnia: vagyis fognia a terepen szétszórt fegyvereket, és addig lőni a vörös foltokat – a sérülékeny zónákat –, amíg a dinoszaurusz-jellegű kreatúra végül fel nem borult. Ugyan volt pár király fegyver, és még egy lépegetőbe is beleülhettünk, mivel az ellenfél tulajdonképpen semmi ellenállást nem tanúsított (oké, egyszer meghaltunk, amikor hagytuk, hogy ránk lépjen), gyakorlatilag értelmetlen volt az egész küzdelem. Ha sikerült felkapaszkodni a lény hátára (mivel most is van csáklyánk, ez nem túl nehéz), akkor elég volt tartani a tűzgombot, mert még csak leesni sem lehetett. És ha még mindez nem lenne elég, az első videókban látott fantasztikus képi világnak sem volt se híre se hamva, a sötétzöld-szürke-fekete színskálát használó pályaszakasz egyenesen randa volt.

Nem teljesen értjük, mi volt a Capcom szándéka mindezzel, de sikerült minden, a játék iránt alapból meglevő lelkesedésünket kiölnie. Persze biztosak vagyunk benne, hogy az E3-as tapasztalatok miatt kicsit átalakítják a programot (finoman szólva sem mi voltunk az egyetlenek, akik panaszkodtak), szóval a végleges játékkal remélhetőleg nem lesznek ilyen gondok. Egy producer pontosan erről akart meggyőzni minket: beszélt a változatos kampányról (nem egy hősünk lesz, hanem a CoD-sorozathoz hasonlóan három-négy), a vadonatúj multiplayer lehetőségekről és a hihetetlenül aljas főellenfelekről. A show előtt vakon hittünk volna a szavának, most csak remélni tudjuk, hogy igazat mond… ■





SPLIT/SECOND

kiadó **DISNEY** fejlesztő **BLACK ROCK** platform **PC, PS3, X360** megjelenés **2010 TAVASZ**

VALAMI ÚJ | ONLINE | ILYET MÉG NEM LÁTTUNK | MULTIPLATFORM

Mi újat lehet hozni a játéktermi jellegű, eszelős és eszetlen versenyjátékok világába? Az elmúlt évek termését átnézve, nem sokat. A Disney által protezsált Black Rock most mégis megpróbálkozik valami frissel, méghozzá a pusztítás bevezetésével.



No nem felszedhető rakétákról és hátrahagyható aknákról van szó, korántsem. A Burnoutból ismert veszélyes vezetéskor (farolás, ütközés, és főleg az ugratás) töltődik egy mérce, amit a pálya bizonyos részein tudunk aktiválni. Az alapszintű dolgok közé az egyszerű támadások tartoznak, amelyekhez az is kell, hogy előttünk legyen a delikvens. Olyan dolgok vannak itt, mint parkoló autók vagy egyszerűen a pályát övező fal kirobbantása, vagy éppen egy nagyerejű vízoszlop megindítása. Ezek nem ölik meg ellenfeleinket, csak kicsit megzavarják, lelassítják őket.

A nagyobb horderejű robbantásokhoz már sokkal több „nafta" kell, ezeket versenyenként csak egyszer lehet aktiválni. Olyan dolgok vannak itt, mint tornyok ledöntése, hidak felrobbantása, vagy az egyik pályán egy leszálló repülő földre robbantása (nem csodálkoznánk, ha ezt kivennék a játékból…). Ezek nem csak az épp a környéken tartózkodókat zavarják meg, de általában teljesen átalakítják a pályát. Régi útvonalak tűnnek el, vagy épp teljesen új járatok nyílnak meg, új ugratók születnek a romokból, vagy épp a föld alá, csatornába kényszerülünk tőlük.

A játék már most tökéletesen futott, és bár a csak néhány színt tartalmazó színskáláját még szokni kell, pofásan nézett ki – főleg a robbantások utáni porfelhők, melyekbe vakon, kétszáz feletti tempónál rongyoltunk bele. Ahogy pár számmal ezelőtti előzetesünkben is megemlítettük, megszokott kijelző nincs igazán a képernyőn, mindent (a helyezést, a robbantóanyag mennyiségét, a köridőt) a saját kocsink hátulján, a lökhárítóról olvashatjuk le. Nem rossz megoldás, de azért ez a Dead Space-ben sokkal logikusabban, elegánsabban működött.

Természetesen főleg multiplayerben akarnak villantani, de azért egyedül játszva sem hagyják magára a játékost: kapunk tucatnyi bajnokságot, rengeteg pályát (ezeken is érződik a Burnout-ihletés, a repteres helyszínen például – igaz, a Criterion remekében sosem lehetett a váróterembe behajtani…). Multiban nem csak a szokásos módokra – verseny, csapatverseny – lehet számítani, de trükkösebbekre is, például egy olyanra, ahol csak egy játékos tud robbantani, és neki kell megszabott idő vagy táv alatt kinyírnia a többieket. ■

VÉRPATAKOK MINDENT BELE MULTIPLATFORM

ALIEN VS PREDATOR

kiadó **SEGA** fejlesztő **REBELLION** platform **PC, PS3, X360** megjelenés **2010 TAVASZ**



A zárt ajtó mögötti bemutatókat mindig is jobban szerettem, mint a csak simán kiállított játékokat (amikkel a bemutató után azért már jó játszani). A fejlesztők ugyanis már ismerik a saját terméküket és olyan dolgokat képesek bemutatni, előidézni, amit elsőre talán mi magunk nem fedeznénk fel.

Egy jó bemutató tehát elvileg mindent visz, kivéve idén a Segánál, ahol sem a Bayonetta prezentációja nem volt túl meggyőző, sem pedig az Aliens vs Predator nem tudott lenyűgözni minket. Utóbbinál zavaró volt, hogy készítői teljesen beleőrültek a saját munkájukba: a motor szerintük új mérföldkő lesz, szerintünk a Doom 3 itt-ott már többet tudott; a mesterséges intelligencia szerintük olyan amilyet még nem láttunk, szerintünk meg rosszabb volt, mint amit az előző AvP játékban láthattunk; és még sorolhatnánk az ilyen példákat.

A bemutató alapján az új AvP hangulattalan, közepes grafikájú, buta játék – de legalábbis a tengerészgyalogos szekcióról ez elmondható. A bemutatott akció lapos volt, és cseppet sem riasztó: a földön hülyén vonagló Alieneket lelőni nem volt egy nagy dolog, a „magányos tengerészgyalogos küzd a kolónia ellen" sztorivonal kicsit megmosolyogtató, ráadásul az egésznek a lényege hiányzott: az a mindent átható félelmetes hangulat. Ez kis túlzással – és csak helyenként – olyan volt, mint egy Call of Duty, csak épp idegenekkel az oroszok helyett...

A bemutató után el is csüggedtünk, ám a kiállítótérbe kirakott, szabadon kipróbálható változattól leesett az állunk. Na jó, ennyire azért ez sem volt jó, de az ott látottak már sokkal fényesebb képet festettek. A Ragadozót irányítva egyik fáról a másikra ugorva haladtunk előre, miközben a filmből ismert fegyverekkel irtottuk az ellent –



jó volt látni ahogy a fenevadtól megrémült gépi ellenfeleken eluralkodott a félelem. A grafika a külső tereken sokkal jobb volt, mint a tengerészgyalogos pályáján, a filmek hangulata is sokkal jobban átütött, aminek köszönhetően a „kiábrándító játék" konklúzió helyett most azt írhatom, hogy az Aliens vs Predátorból még bármi lehet, így kis eséllyel ugyanolyan sikereket is elérhet majd, mint azt elődei tették – bár ehhez az is kell, hogy az Alient a középpontba helyező pályák is jól süljenek el... ■





HEAVY RAIN

VALAMI ÚJ | ILYET MÉG NEM LÁTTUNK | MINDENT BELE | EXKLUZÍV

kiadó **SONY** fejlesztő **QUANTIC DREAM** platform **PS3** megjelenés **2010. TAVASZ**

Filmszerű thriller a stílus mestereitől, klasszikus amerikai stílusban, de európai fejlesztőktől. A Fahrenheit majdnem átlépte a fikció és a valóság közötti határt, a Heavy Rain viszont egyenesen át akarja szakítani azt. Van is rá esélye!

A franciák a közhiedelem szerint két dologhoz értenek: a borokhoz és a forradalomhoz. Az elsőt játékosi szemmel letesztelni maximum csak fogyasztói oldalról lehet, a másodikra viszont vannak példák – mostanság folyamatosan, az Ubisoft ezredforduló utáni felemelkedése számos franciának adott lehetőséget a kibontakozásra – ilyen például a nem az Ubisofthoz kötődő, de honfitársként kezelhető Quantic Dream esete. A Quantic Dream '97-es fennállása óta sokat álmodott de relatíve keveset tett le az asztalra. Érdemei viszont vitathatatlanok, a cyberpunk stílusban azóta is kihívóra váró Omikron a modern kalandjátékok irányvonalát jelölte ki, az ezt sok évvel később követő és kalandos utat bejáró Fahrenheit pedig a narráció forradalmát kívánta elindítani. Több-kevesebb sikerrel, a féltávnál gyakorlatilag kifulladó és totális bugyutaságba hajló történet miatt a keserű szájíz érthető, a példa nélküli tálalás miatt viszont a Fahrenheit klasszikus lett. Nem úgy, mint egy Ico vagy a Tetris – elsősorban inkább a teljesen újszerű megközelítése és a többfajta választási lehetősége miatt. A Quantic Dream pedig ezt kívánja fokozni, nem is akárhogy: a Heavy Rain újra akarja írni a videojátékok dramaturgiájának alapszabályait.

Sorozatgyilkosok mindig is voltak és lesznek, de ilyen különös eset ritkán akad: brutális gyilkosságsorozat egyetlen közös jellel, az áldozatok markában hagyott origamival. És tulajdonképpen ennyi: a Quantic Dream a történetet hét lakat alatt őrzi, a tálalást viszont mutatja. Az pedig forradalmi, a Quantic Dream négy főszereplőre koncentrál, azokat jelenetről jelenetre váltogatja (újabb újítás: nem szintek, hanem fejezetek vannak). És a legjobb: ha meghal az egyikük, a történet nem ér véget. Az átlag videojátékban ilyenkor vagy egy ízléses game over felirat jelenne meg, vagy a checkpoint rendszer dobna vissza egy korábbi pontra – a Heavy Rainben nem így van, a szereplők szinte bárhol és bármikor, a lehető legváltozatosabb körülmények között patkolhatnak el, és ha egyszer halottak, az atyaúristen és a forgatókönyvíró sem tudja őket feltámasztani. A történet megy tovább a maga medrében, de csak és kizárólag azokkal az információkkal, amik a még élők birtokában vannak (ha a zsaru karakter hullik el, búcsút mondhatunk például a high-tech nyomozati eszközöknek; de ettől még minden ügy megoldható, minden szál felgöngyölhető). A Heavy Rain összesen 60 jelenetet tartalmaz majd, mindegyiket a lehető legaprólékosabban építve fel















– a végigjátszási idő sacc per kábé 10 óra környékére tehető, de a számtalan alternatíva miatt az értéket érdemes megszorozni egy magasabb számmal.

A változatosság gyönyörködtet, a HR pedig ezt alaposan ki is használja. A helyszínek aprólékossága a lehetőségek számában érhető leginkább tetten: minden egyes lokáció alsóhangon vagy három alternatív útvonalat és megvizsgálható objektumot vonultat fel – egy-egy jelent éppen ezért többféleképpen is végigjátszható ráadásul úgy, hogy mindig tartogat újdonságokat. Az E3-as új demóban debütáló második karakter, a csinos fényképészlány például információkra vadászva ment el egy diszkóba. Bárkivel lehetett beszélni, mindent meg lehetett tenni, amit elvárnál, de a főnök, Paco csak akkor figyelt fel ránk, amikor a mosdóban kicsit szajhásítottuk magunkat: kis rúzs, kis szemfesték, blúz kigombolva, szoknya alja letépve. Innentől indultak be a dolgok, mert Paco sztriptíztáncot kért, hősnőnk pedig egyre idegesebben (a lehetséges cselekedeteket jelző ikonok egyre jobban zizegtek) próbált kikeveredni a slamasztikából. David Cage, a fejlesztés direktora elmondta, ha nagyon nem jut eszünkbe semmi, a végén nem marad ruha Madisonon… Ha ezt a szörnyű véget el akarjuk kerülni, jobb, ha gyorsan gondolkodunk.

És kézügyességre is szükség lesz: a Fahrenheit csupán nyaldosta a modern QTE-ket, a Heavy Rain viszont gondolkodás nélkül ugrik bele fejest. QTE-ből,azaz a képernyőn feltűnő, hamar lenyomandó gombokra épülő jelenetekből rengeteg lesz, gyakorlatilag minden jelenet tartalmaz egy kazalnyit. Példa: Jayden a nyomozás során kínos helyzetekbe kerül, egyszer például egy autóba, amit épp egy prés készül összenyomni. Mivel a keze a kormányhoz van bilincselve ezért kénytelen gyorsan dönteni. Hogyan menekülnél? Rángatnád a bilincset, hátha megadja magát, esetleg addig csépelnéd a műszerfalat, míg valami vágóeszközhöz nem jutsz, vagy benézel a kesztyűtartóba, hátha ott van a szolgálati fegyvered? A Heavy Rainben bármelyiket választhatod – szigorúan tökéletes választás nincs, csak hatékony vagy végzetes. Ilyen és ehhez hasonló szituációk adják a HR játékmenetének alapját.

A tálalás pedig ehhez igazodik, a HR túlzás nélkül a legaprólékosabban összerakott játék, amit valaha is láttunk. Ha egy lakásban vagy, akkor a kandalló fölött ott vannak a családi fotók, az ágy be van vetve, a verandán hintaszék nyöszörög. Ha egy garázsba tévedsz, mindenhol szerszámok hevernek elszórva – az élethűség lenyűgöző, főleg a karaktermodellek terén. A Heavy Rain már-már átlépi a virtualitás határait, igazi színészekkel adva elő az izgalmas thrillert. Ez pedig nagy szó, láthatóan nagyon sok munka van benne. És még lesz is bőven, a Heavy Rain jelenleg alfa státuszban van, megjelenése idén nem esélyes de a 2010 eleji durva Sony-kínálathoz csatlakozva az egyik legerősebb érvként tekinthető a PS3-vásárlás mellett. ■



BRINK

VALAMI ÚJ · KLÓNVESZÉLY · ILYET MÉG NEM LÁTTUNK · ONLINE · MULTIPLATFORM

kiadó **BETHESDA** fejlesztő **SPLASH DAMAGE** platform **PC, PS3, X360** megjelenés **2010. Q4**

Az id Software új motorjának, a Tech 5-nak a bemutatója óta mindenki csak arra vár, hogy egy játékban is megtapasztalhassa mire képes John Carmack technológiája. Az idő végre eljött – és legnagyobb meglepetésünkre nem az id csapata demózta először, hogy éles környezetben mit tud az engine! Jöjjön a jó hír: a Brink tényleg páratlanul gyönyörű; úgy néz ki, mint eddig még semmi. A gond az, hogy az általa meghajtott program egyelőre nem volt túl meggyőző…

A Brink tulajdonképpen egy taktikai elemekkel felvértezett FPS, ami egyelőre inkább egy csapatalapú multiplayer programnak tűnik, amelyben ostoba botok, és nem sztorimódba illő mesterséges intelligencia által hajtott ellenfelek a társaink és ellenfeleink. Egy multiplayer játéknak tűnik, amelyben mi döntjük el, mikor milyen melyik kaszttal legyünk; ezt adott helyszíneken bármikor megváltoztathatjuk. Ugyanezeken az állomásokon eldönthetjük, hogy milyen feladatokat szeretnénk végrehajtani. Ebből következik, hogy az előírt forgatókönyv mellett (vagy helyett, ez még nem teljesen tiszta) egy halom másodlagos küldetést teljesíthetünk. Sajnos a bemutatott demóban ez nem nagyon működött, a feladatok ugyanis egyrészt egyszerűek, másrészt mindennemű taktikát, stratégiát nélkülöztek, így az összkép szempontjából egy fantáziátlan és főképp buta FPS képe rajzolódott ki előttünk!





Persze minden rosszban van valami jó is! A Brink képi világa ugyanis zseniális. A karakterek mintha egy Rejtő-regényből ugrottak volna elő, a textúrák mérete és kidolgozottsága minden képzeletünket felülmúlta, a program már most stabilan futott, és az irányítással minden rendben volt. Igen, a Mirror's Edge-ből kölcsönvett és tovább gyúrt megoldás szerint a karakterünk dönti el, hogy mi mit szeretnénk: ha nekifutunk egy korlátnak automatikusan felkapaszkodik rá, ha gyalogolunk akkor átbújik alatta, ha közben fölfelé nézünk, átvetődik fölötte, ergo nagyon könnyen és gyorsan tudunk eljutni A pontból B-be. Ráadásul olyan csúfság sem eshet meg velünk, hogy a világmegváltó, több megatonnányi anyaggal felszerelt hősünk elakad egy fél méteres betonkockában…



A grafika valami elképesztő, a világ is klassz (egy utópisztikusnak indult, de anarchiába süllyedt szigeten vagyunk), most már csak a játékmenetet kellene rendbehozni. Ha mindez nem sikerül, akkor Tech 5 ide vagy oda, a jövő év egyik legszebb, de talán legrosszabb játékával lesz dolgunk! ■



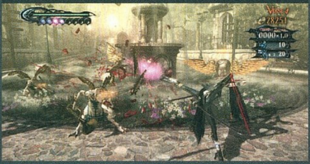
BLUR

Előző számunk előzeteséből sok minden kiderült, csak az nem, hogy a Blur egyelőre bizony közel sem olyan izgalmas, mint lehetne. Ugyan a 20 autóval zajló viadalok értelemszerűen elég sűrűek, az, hogy csak négyféle felvehető bónusz van (turbó, sebzés előre, sebzés oldalra, sebzés minden irányba), kicsit visszafogja az élményt. Az ugyan király, hogy egy időzített gombnyomással levédhetjük a támadásokat, de egyelőre a játék képeken sokkal szebb, mint a valóságban, és bizony izgalmasabbnak is tűnik… ■



BAYONETTA

Maga Kamiya úr mutatta be nekünk a játékot – no meg egy olyan csinos producerhölgy, akihez foghatót az egész kiállításon nem láttunk! –, és ugyan ő baromi jól játszott vele, az sokkal élvezetesebb volt, amikor a Sega standon mi vettük a kezünkbe a kontrollert. A félelmetesen hangulatos világ (bár a sok lilát meg rózsaszínt szokni kell), a minden képzeletet felülmúlóan gyors iramú és kaotikus harc, no meg a szexi főhősnő kombinációja lehengerelt minket – nem egy eredeti darab, de a lehető legjobb minőségű! ■



GRINDER

A fejlesztők is elismerik, hogy ez bizony a Left 4 Dead, csak éppen Wii-re megkomponálva – és ha a Conduit jelzésértékű, akkor sokkal ócskább színvonalon. Négy fős kooperatív FPS, eltérő képességű karakterekkel, rengeteg ellenféllel (zombik helyett itt vámpírok és vérfarkasok nyüzsögnek), főellenségekkel és fejlődő képességekkel. Természetesen mindez online is élvezhető lesz, támogat minden hardvert a Wii Speaktől a Motion Plusig bezárólag – sok vérrel, és egyelőre halványan szaggatva.. ■



VALAMI ÚJ | ILYET MÉG NEM LÁTTUNK | MINDENT BELE | MULTIPLATFORM

BRÜTAL LEGEND

kiadó **EA** fejlesztő **DOUBLE FINE** platform **PC, PS3, X360** megjelenés **OKT. 16.**

Az E3 előtt a Brütal Legendet a „mindenképpen első nap megnézzük" kategóriába soroltuk – metálzene, Tim Schafer és egy szabad világ; ki ne vágyna minderre. Ám a kétféle demó végignyüstölése után kissé vegyes lett az utóíz a szánkban – a humor és a hangulat a fejlesztőkhöz méltó, de maga a játékmenet bizony kicsit suta volt.



A történet – melyről bővebben előző számunkban olvashatsz – hozza a szokásos elborult szintet, és az átvezető jelenetek bizony aládolgoznak ennek. Jó sok van belőlük, és mindegyiket átitatja Tim Schafer fanyar humorérzéke, amit a Secret of Monkey Island óta nem bírunk megunni. Eddie Riggs beszólásai, csajozási kísérletei, tárgyalásai az Ozzy, vagy épp Halford kinézetét magukra öltött démoni figurákkal fergetegesek.

A baj akkor történik, amikor vége a jeleneteknek, hisz ekkor jön maga a játék. Ezt nagyjából két részre oszthatjuk, az egyikben gyalogosan kell rendet tennünk (óriási baltával, vagy a mágiát szóró gitárral – itt a riffeket minijátékban vagy plasztikgitárral nekünk kell előadni), a másikban pedig verdánk kormánya mögött. Az egyik küldetés ez utóbbira épült: egy agyig tápolt géppel kellett megvédenünk egy turnébuszt, lelőve a motorokkal támadó gonoszokat. A fizika nemlétező, de a végtelenül buta, sokszor scriptelt, és ránk egyáltalán nem ügyelő ellenfelek miatt így sem volt gond a feladattal.



A másik küldetésben talpnyalóinkat, nagyhomlokú rockereket kellett kimenteni, itt egyfajta retardpikminbe ment át a játék, ahol kicsiny csordánkat kellett biztonságos területre juttatni. Mivel haverjaink hullottak, nekünk kellett megtisztítani a terepet. Volt még száguldás a hatalmas, nyílt pályán, egy négylábú lépegető soförködése, egy metálváros felfedezése, szóval változatosság az volt. Nagy kár, hogy egyik játékelem sem volt igazán izgalmas, nem nyújtottak élményt – csak legyűrtük őket, hogy lássuk, milyen hülye slamasztikába kerül a végén hősünk. És ehhez vegyük hozzá a puritán grafikát, a szaggatást, a klisé-küldetéseket – a design és a humor sajnos nem menthet meg mindent... ■

VALAMI ÚJ | MULTIPLATFORM

DARK VOID

kiadó **CAPCOM** fejlesztő **AIRTIGHT** platform **PS3, X360** megjelenés **OKTÓBER**

A Dark Void mindenképpen érdekes egy jószág, hisz van benne rengeteg repkedés és légiharc, kapunk szokványos külső nézetes-fedezékes harcot, és a kettő egyfajta keverékét, a függőleges küzdelmet, ahol hegyoldal vagy high tech épület oldalán zúzhatunk lefelé vagy felfelé.





Nagy kár, hogy egyelőre ezek az amúgy hangulatos rendszerek nem állnak össze egésszé, és ezen az sem segít, hogy tulajdonképpen a játék egyetlen porcikája sem ütötte meg a ma már elvárt minőségi szintet. Az még csak hagyján, hogy a látvány sem üt homlokon egy vaskalapács súlyával (ez még akár fejlődhetne), hogy a karakterek sem túl szerethetőek (a főhős Will ellenszenvességben vetekszik a Bionic Commando hősével, és a segítő Nikola Tesla is érdekesebbnek hangzik papíron, mint a valóságban) és a sztori is végtelenül klisésnek tűnik (jófiúk harcolnak a gonosz robotok ellen). Elvégre, ha a játékmenet elsöprően jó lenne, köpnénk ezekre. De sajnos nem ez a helyzet.

Mint említettem, a játék nagyjából három részre osztható, és tulajdonképpen azért a vertikális küzdelem és a sima, megszokott, horizontális harc között sincs akkora eltérés, csak épp az egyikben az ég felettünk, míg a másikban előttünk vagy mögöttünk helyezkedik el.

Ám az ellenfelek nyugodtan állnak, amíg fedezék mögül lelődözzük őket, és akkor sem durvulnak be, amikor közel rohantunk hozzájuk, hogy a puskatussal küldjük át őket a mechanikus vadászmezőkre. A légiharc valamivel élvezetesebb, mert Will igazi fürge légyként, vagy inkább pre-Sarlacc Boba Fettként hasítja a levegőt, lődözi a gonoszokat a tápolható jet-pack/gépágyú kütyüjével. Az ellenséges gépek felett át is vehetjük az uralmat, bár az elfoglalási minijátékot már most, a három demópálya során sikerült megunni, megutálni.

Sajnos a Dark Viod a látottak alapján kicsit szürkének (mind szó szerint, mind átvitten) tűnik, és akciójátéknak sem állja meg a helyét megannyi vetélytársa mellett. És bár a teljesen szabadon megválasztható harcmodor (ha akarod, bármikor jet-packre pattanhatsz, és elrepülhetsz a földi robotok feje felett) ordítana a multiért, no meg a fejlesztők pedigréje is ennek jelenléte melletti voksolna, ezt kihagyják. Reméljük igaz volt a felirat a demó elején: „ez a verzió nem tükrözi a végleges játék minőségét"... ■

CSAK BEJELENTVE

Ugyan idén mindenki az elkövetkezendő háromnegyed év termésére koncentrált, mindenkinek volt a tarsolyában valami meglepetés, valami kis mézesmadzag 2010 végéről, vagy még későbbről. Jöjjön néhány nyálcsorgató bejelentés...

SPACE MARINE

Négyfős kooperációra épülő akciójáték a Warhammer 40K világában, leginkább a God of War stílusában. Legalábbis a videók szerint, mert a fejlesztőkből semmi konkrétumot nem lehetett kihúzni... ■



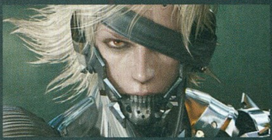
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Hideo Kojima közreműködésével, spanyol fejlesztőknél készül a jövő év végén megjelenő Lords of Shadow, ami sokkal inkább tűnik God of Warnak (csak egy hatalmas, nyitott világban), mintsem klasszikus Castlevaniának. ■



METAL GEAR RISING

Csak a következőket tudni: 1) nem Kojima készíti, hanem egy friss csapat a Konamin belül 2) Raiden lesz a főszereplője 3) valószínűleg a MGS 2 és 4 között játszódik 4) sokkal több lesz benne az akció és kardozás, mint egy MGS-ben. ■



ZELDA WII

Miyamoto jelentette be, hogy készül az új Zelda, de hivatalosan csak a 2010-es E3-on fogják felfedni. Egyetlen koncepciórajzot kaptunk, amin a legfurcsább dolog az, hogy Link kezében nincs kard – és ennek lesz jelentősége! ■



AVATAR

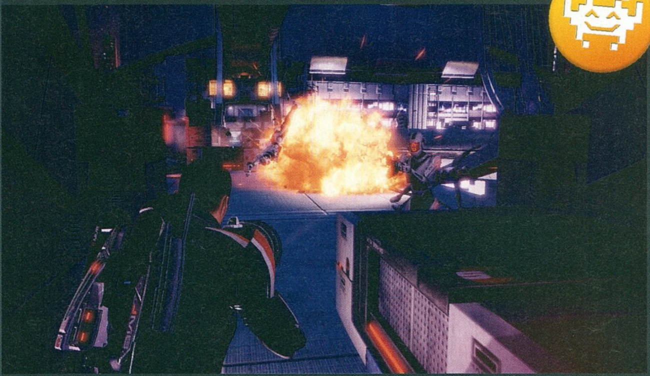
James Cameron technikai forradalma, az Avatar mozi megkapja a maga játékverzióját is. Mit várhatunk tőle? Háromdimenziós grafikát (szemüveggel) és remek sztorit. ■



MASS EFFECT 2

ILYET MÉG NEM LÁTTUNK | MINDENT BELE | MINŐSÉGI FOLYTATÁS | MULTIPLATFORM

kiadó **EA** fejlesztő **BIOWARE** platform **PC, X360** megjelenés **2010. TAVASZ**



Bár Sasa szíve inkább az Uncharted 2 felé húzott, de számomra a show legjobb játéka egyértelműen a második Mass Effect volt. Félelmetesen hangulatos, a tervezett trilógia legsötétebb, legkomorabb tagja, amely minden tekintetben rengeteget lépett előre elődjéhez képest.

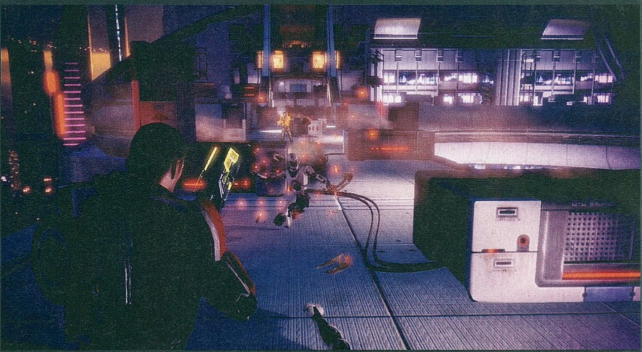
Casey Hudson, a fejlesztést vezető Bioware-fejes tartotta az előadást, amely leginkább a harcra, és az abban megjelenő változásokra koncentrált – hiába, egy zsúfolt kiállításon nehéz bemutatni a finomabb részleteket. Szerencsére a demonstráció után sikerült sarokba szorítanunk Casey-t, és kihúzni belőle néhány részletet a játék egyéb szekcióiról is.

De kezdjük a harccal, ha egyszer az volt a bemutató központi része! Az alapok megmaradtak, Shepard kapitány mellett két társunk jöhet velünk a kalandozásokra, így a küzdelmekbe is. Az első rész PC-s változatából megmaradt, hogy társainkat külön-külön lehet utasítani, így végre lehet épkézláb, legalább kicsit összetettebb taktikákat megvalósítani. A kezelőfelület is teljes modernizáláson ment át, csakúgy, mint az életerő kezelése – most már nem kell várni az újabb és újabb gyógycsomagok elfogyasztására, hisz hőseink életereje regenerálódik, elég pár másodpercet megúszni bekapott találat nélkül.

Maga a lövöldözés sokkal pörgősebb lett, az emberben már-már a Gears of Warhoz történő hasonlítás is felmerült, annyi robbanást, fedezékbe vetődést lehetett látni. Az eddigi négy fegyverosztály mellé most még kilenc újabb csatlakozik, egész brutális eszközök is – a legvadabb, amit láttunk, egy ellenségkövető rakétákat lövöldöző eszköz volt, párat-







lan tűzerővel (igaz, mint Casey később elmondta, ehhez a végleges játékban nagyon kevés lőszer lesz). A fegyverek eltérő lőszerfajtái eltűntek, ezek helyét tulajdonképpen ezt másoló képességek vették át. Inkább poénos, mintsem tényleg kihasználható újítás, hogy az ellenfelek testrészeit is ellőhetjük: fejtalálatnál ez nyilván azonnali halált jelent, egy lábától megfosztott geth pedig inkább bohócként szolgált. A kezelhetőség is rengeteget javult, és bár az idő ugyanúgy megállítható, hogy konkrét parancsokat adjunk ki, sokkal akciódúsabb, pörgősebb volt minden ütközet.

A történetről nem sokat árultak el, csak a kiindulópontot: a galaxisból sorra tűnnek el tudósok és művészek és katonák – mind emberek, és sorsukról semmi további nem ismert. A Spectre legismertebb ügynöke, Shepard kapitány elkezd nyomozni az ügyben, de csak a Cerberus nevű, szélsőségesen ember-párti (ne felejtsük, a Mass Effect világában az emberiség játssza az újoncok szerepét) cég ért egyet vele. A vállalattal közösen dolgozzák ki a tervet: a galaxis minden sarkából össze kell szedni a világ legelszántabb, legveszélyesebb figuráit, hogy velük próbáljunk meg a rejtély mélyére hatolni. Visszatér néhány régi figura is (ugyan csak Liarát láttuk, de aki életben maradt az első részben, az kisebb-nagyobb szerepet itt is kap), de az új kommandó túlnyomó részt új arcokból fog állni. Shepard és az egész küldetés sorsa azon múlik, hogy milyen viszonyt tudunk kialakítani a banda tagjaival, hogy lesznek-e olyan lojálisak, hogy feláldozzák értünk az életüket. Mert ha nem, akkor Shepard elbukik... ez nem Game Overt jelent, hanem azt, hogy valamilyen módon véget ér a játék, de a cirka két évvel a ME2 után érkező harmadik részbe Shepardot már nem tudjuk átvinni.

És ha már itt tartunk: az első részben kinevelt karakterünket ugyan átvihetjük a folytatásba, ez nem jelent teljes importálást. Megkapjuk kinézetét, minden fontos döntésünk következményét, néhány képességét is – de mindenkit alacsony szintre fojtanak vissza (még nem eldöntött, hogy válogatás nélkül első szinten kezdjük az új kalandot, vagy valami bónuszt azért kapnak-e a veterán Shepardok), és természetesen felszerelésünket is bukjuk. Már csak azért is, mert az új rész elején még a régi karakterek is válthatnak kasztot, specializálódhatnak az új fegyverekre, új képességekre.

Mi lesz még? Ígéretekből nincs hiány... Hamarosan érkezik a második, utolsó ME1 letölthető kiegészítő, de a második részhez rengeteg plusz tartalmat várhatunk (oké, ezt hallottuk már...). Multiplayer nem lesz, de az űrharcokat már nem zárták ki ilyen erőteljesen. A bolygófelderítés teljesen átalakul, most minden felderíthető, a sztori szempontjából lényegtelen helyszín is kidolgozott lesz, bányászható, kikutatható. A megjelenés jövő február környékére várható – addig számoljuk a napokat... ■





NEW SUPER MARIO BROS.

ILYET MÉG NEM LÁTTUNK | MINŐSÉGI FOLYTATÁS | EXKLUZÍV

kiadó **NINTENDO** fejlesztő **NINTENDO EAD** platform **WII** megjelenés **2009. DECEMBER**

A Nintendo a tavalyi E3 sajtótájékoztatójának csúfos bukása után idén sokkal inkább kitett magáért, és bár nem volt képes felnőni a Microsoft és a Sony prezentációi mellé (igaz, ha az eladási adatokkal vetjük össze, azok valószínűleg boldogan cserélnének), mégis számtalan jó játékkal jelentkeztek! Ilyen volt a sokakat megosztó új Super Mario is, ami talán egyszerű rókabőrnek tűnik, pedig ennél lényegesen többet tud.

Tény, hogy az új Super Mario képi világa a legközelebb a DS-es változatra hasonlít, a stílus, a karakterek, a tíz eltérő világ designja mind-mind onnan ered. Annál persze sokkal szebb lett, bár nem annyira, hogy eldobjuk az agyunkat; mindenesetre aki egy jó kis „2.5D-s" platformjátékra vágyik, annak tökéletes választás lesz. Ráadásul az új Mario már nem egy, hanem egyszerre négy játékos számára nyújt kikapcsolódást. Hogy jó e mindez vagy sem azt majd az idő eldönti, az E3-as tapasztalataink azonban azt mutatták, hogy a négy szereplő a képernyőn egyelőre inkább zavaró, mintsem élvezetes. Főként azért, mert a többiek sűrűn blokkolják az ugrásainkat – nincs is annál idegesítőbb, amikor egy szökkenésünk azért szakad félbe (és azért esünk lávába/vízve/szakadékba), mert valaki pár tizedmásodperccel előbb ugrott, és a levegőben akadályt képzett nekünk…



A játék lényege, hogy négyen együtt rohanva teljesítsük a pályákat. Ha valaki lemarad (azaz a többiek annyira előre rohannak, hogy ő eltűnik a képernyőről), az meghal, ha valaki megfejel egy olyan kockát, amiből gomba ugrik ki, akkor rögtön négy pattan ki, hogy mindenkinek jusson (persze ha nekünk fontosabb a pontszámunk, mint a többiek túlélése, hát felvehetjük őket). Egyedüli csavart a főellenfelek ellen vívott harcok okozhatnak, ott ugyanis az összehangolt munka nagyban megkönnyítheti a küzdelmet. A jelenlegi verzióban minden karakter öt élettel rendelkezik, és ugyan a kooperáció helyenként igen fontos, valójában versengésről van szó: minden cirka 4-5 perces pálya végén a gép kijelzi, ki szerezte a legtöbb pontot.

Fontos megemlíteni, hogy hősünk, illetve hőseink pár új képességgel gazdagodtak, ugyanis immáron felvehető egy propelleres bukósisak is amivel magasra repülhetünk, valamint egy pingvinkosztüm, amivel fagyasztó jégkockákat lehet eregetni. Mindettől függetlenül a lényeg nem változott! Menj balról jobbra, fedezd fel és maxold ki a pályákat és mentsd ki Peach hercegnőt Bowser karmai közül akár egyedül, akár három haverral vállvetve! Mi itt a szerkesztőségben a kipróbáltak után az egyjátékos mód mellett tesszük le a voksot, mert a versengős kooperatív mód a legalkalmasabb dolog, hogy rövid idő alatt tegyen tönkre tartós barátságokat is. ■







ONLINE | MINŐSÉGI FOLYTATÁS | MULTIPLATFORM

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

kiadó **ACTIVISION** fejlesztő **VICARIOUS VISIONS** platform **PS3, X360, WII** megjelenés **2009. SZEPTEMBER**

Vajon jó dolog lenne, ha az amerikai kormány regisztrációra kötelezne minden szuperhőst? Sosem tudjuk meg, hiszen Iron Man támogatta a dolgot, Amerika Kapitány ellenezte, és ez odáig fajult, hogy megszületett a Marvel talán legizgalmasabb sztorivonulata, a Civil War.



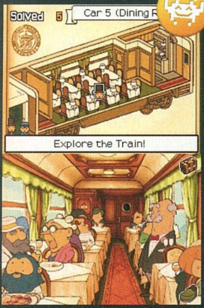
A kis logikai képességgel rendelkezők a fentiekből kikövetkeztethetik, hogy a MUA2 ezekbe a vérzivataros időkbe kalauzolja a játékost. Persze akit a sztori nem érdekel, csak az akció és a tápolás, az is boldog lehet, mert ezek tekintetében (illetve úgy egyáltalán, mindenben) a folytatás alaposan felülmúlja az eredetit. Az alaprecept persze ugyanaz: egy négyfős hőscsapattal kell végigcaplatni a világon, leverni gonoszt és ellen-hőst, no meg millió „parasztot" a Marvel-sakktábláról.

Összesen 24 hős lesz játszható, olyan újdonságokkal, mint Deadpool, Juggernaut vagy például Venom. Mindenki hozza a jellegzetes harcmodorát, mindenki fejlesztheti különleges képességeit – ráadásul nem csak a sebzések nőnek, de úgy az általános hatás is, mint mondjuk Thor kalapácsának röppályája, vagy Songbird szónikus sugarainak terjedési üteme.

De az igazi sláger nem az egyszerű képességek használata – nem, a fúziós képességek lesznek a hab a tortán! Minden hőst bárki mással össze lehet kombinálni, és így több száz egyedi speciális mozgást idézhetünk elő. Hulk elhajítja a karmait meregető Rozsomákot, Küklopsz szemének sugarát Amerika Kapitány pajzsáról sugározza szét, Thor tornádóját Deadpool gránátokkal dobja fel. Ez kellő változatosságot ad a dolgoknak – no és persze az sem árt, hogy az első részhez képest félelmetesen sokat fejlődött a grafika! ■



PROFESSOR LAYTON AND THE DIABOLICAL BOX



Egy kicsivel több igazi kalandjátékelem, egy kicsivel változatosabb fejtörők, egy kicsivel több helyszín – csak ennyi kellett volna, hogy az első Professor Layton-játék hibátlan legyen. Na és a Level 5 mivel egészítette ki a második részt? Pontosan, az imént felsorolt három dologgal. Teljesen eltérő, fantáziadús, a DS egyedi képességeit jobban kihasználó fejtörőket kapunk (150-et!), egy csomó felvehető, kombinálható vagy később használható tárgyat, és millió eltérő, de mindig gyönyörű és hangulatos helyszínt. ■

GOLDEN SUN DS



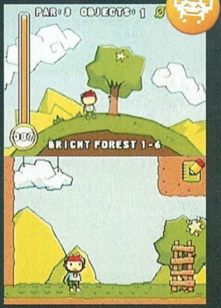
Az eredeti alkotóktól érkezik a harmadik Golden Sun, de rajtuk, és a megidézhető elementáris dzsinneken kívül nem sok ismerőssel futottunk össze. Nem is véletlen, hisz az új epizód évszázadokkal az előző két, GBA-n megszeretett rész után játszódik. Olyan nagyon azért nem leszünk elveszve, hisz az eredeti hősök leszármazottait fogjuk irányítani, és mind a körökre osztott, látványos harcrendszer, mind a fifikás fejtörőkre épülő játékmenet a helyén van. Megjelenés csak 2010-ben, és nem is az elején...: ■

ZELDA: SPIRIT TRACKS



Phantom Hourglass, csak hajó helyett vonattal – igen, Link modern korba került, nem csak masinisztaként tevékenykedik, de még egy bitang nagy robotja is van. Az E3-as demó szinte minden kihívását a járkáló páncél segítségével kellett megoldani: harcban is megállta a helyét, a láván átcaplatva megnyomott gombokat, és adott esetben testével védte a puhány linket a követől. Ha az előző Zelda-kaland tetszett, ezt egyenesen imádni fogod! A legjobb poén: ha erősen megfújod a DS-t, Link elereszti a forgószél-támadását! ■

SCRIBBLENAUTS



Az E3 egyik legeredetibb, legjobb játéka! Az adott helyzetet (álrendőr azonosítása, bálna visszajuttatása a vízbe) úgy kell megoldanunk, hogy főneveket írunk be a DS-be, és az adott tárgy megjelenik, és lehet használni. A játék minden – angol – szót ismer, mi kipróbáltuk a makarónit és a republikánust, a sorozatgyilkost és a citromfagylaltot, és bizony a játék mindent ismert. Ráadásul a dolgok működnek is: a tűz elégeti a fát, a fokhagyma zavarja a vámpírt, és igen, a sorozatgyilkost kergeti az igazi rendőr! ■

PSP go



MÉG A SONY IS MINDEN IDŐK LEGROSSZABBUL ŐRZÖTT TITKÁNAK NEVEZTE A PSP ELSŐ IGAZI ÁTALAKÍTÁSÁT. EZ PERSZE SEMMIT NEM VON LE A GÉP ÉRDEMEIBŐL, FŐLEG AZT KÖVETŐEN, HOGY FÉL ÓRÁN KERESZTÜL NYÚZTUK AZT A KIÁLLÍTÁSON!

A sajtótájékoztatón még csak megnézhettük a kis kütyüt – és bár Sasa nagyon szerette volna, nem kapott mindenki ajándékba –, másnap viszont már ki is próbálhattuk az apróra összezsugorodott gépet. A PSP go félelmetesen könnyű, alig több, mint az előző gép súlyának fele – igaz, ez azzal járt, hogy az egész masina apróbb lett, beleértve a képernyő méretét is. Így az most nagyjából félúton vagy egy iPhone és a klasszikus PSP képernyője között méretben, viszont minőségben ugyanazt a szintet képviseli – vibráns színek, gyors képfrissítés. A PSP végre igazi kézikonzol, könnyedén hurcolható gép lett, a képeken talán nem is jön át, hogy mennyivel apróbb, mint elődje.

Az új gombkiosztás megítélésében már voltak nézetkülönbségeink, az én nagyobb ujjaimnak kicsit szokatlan volt a feltolható képernyő mögé rakott két, kisebb ravasz, és az sem igazán állt kézre, hogy az analóg pöcök (sajnos ebből nem lett kettő – mégpedig azért, hogy a játékok kompatibilisek legyenek az eddigi PSP-kkel is) sokkal közelebb került a gombokhoz. Nem kényelmetlen persze, de szokni kell – de Sasa például ezt fel sem vette, neki még jobban is állt a kezében a gép.

A gép belsejében egy 16 GB-os memória figyel, amit Memory Stick Micro memóriakártyával lehet tovább növelni, a jelenlegi technikai korlátoknál legfeljebb 32 Gb-tal. Ezen már bőven elférnek a játékok – amik letölthetőek lesznek, erről lásd külön írásunkat! –, a filmek és a zenék. Utóbbiak tekintetében is beindul a digitális forgalmazás, de szerzői jogi hercehurcák miatt Európában, és főleg nálunk ez jócskán késni fog.

A gép világszerte október 1-én jelenik meg, méghozzá annyiért, amennyibe az eredeti PSP került: 250 dollárba. Ez persze csak az amerikai ár, ami misztikus módon képes akár megduplázódni is, mire elér az öreg kontinensre. Kérdéses, hogy PlayStation Store nélkül van e értelme kiadni, így van egy olyan gyanúnk, hogy a kelet-európai országok jókora részében bizony várnunk kell majd a PSP go premierjére. ■



RAVASZOK
A felcsapható képernyő mögött helyezkedik el a két ravasz, de ezek kisebbek és kevésbé kézreállóak, mint a régi.

KÉPERNYŐ
A képernyő felbontása nem csökkent, de a képernyő mérete igen – észrevehetően kisebb lett.

KEZELŐPANEL
Itt lehet az új Memory Stick Micro kártyát betenni a gépbe. A hangerő kontrollja a gép tetejére került.

ANALÓG BÜTYÖK
Továbbra is csak egy van belőle, de a helye alapvetően megváltozott – nagy kézzel nehéz lesz kezelni.

BLUETOOTH
A BT technológiának köszönhetően nem csak hardvereket tudunk csatlakoztatni, és mobiltelefonokkal internetet adni a PSP-nek (tethering).

PLAYSTATION BOLT
Innen lehet majd letölteni a játékokat; méghozzá minden játékot!

GOMBOK
A szokásos négyes, de sokkal keményebbek, ellenállóbbak, mint a régi fajta.

PSP-3000: TESTVÉR, NEM LEGYŐZÖTT ELLENSÉG A Sony többször is kiemelte, hogy a „klasszikus", még UMD-t használó gép nem tűnik el, hanem még évekig az új gép mellett lesz forgalmazva, esetleg fejlesztve is. A belátható jövőben minden játék megjelenik UMD-n is, tehát aki nemrég ruházott be egy új PSP-re, annak sem kell félnie, hogy játék nélkül marad. Ez főként errefelé nagy öröm, hisz a PSP go kihasználhatóságához kell lokalizált PlayStation Store, arra pedig nálunk még mindig nincs kitűzött időpont – éppen ezért lehet, hogy nálunk hivatalosan nem is kerül októberben a boltokba a kis masina. ■



DIGITÁLIS BOLT – MINDEN, AZONNAL

A PSP go legnagyobb újítása valószínűleg a digitális boltja lesz, amelyből egyszerűen megvehetjük és letölthetjük a kiválasztott játékokat. Ez történhet magán a gépen, de lehet vásárolni PS3-on, vagy PC-n is, a frissen bejelentett Media Go programon keresztül. Az októberi induláskor az addig megjelent játékok túlnyomó része, valamint az új zászlóshajó, a Gran Turismo is letölthető lesz (a PSP-kompatibilis PS1-programokkal egyetemben), és ez, a digitális elérhetőség kötelező lesz minden későbbi játéknál is. A Sony bejelentette, hogy az UMD-n megvett programjainkat valamilyen módon elérhetővé tehetjük az új gépen is, de hogy ez pontosan hogyan is fog működni, és mennyibe fog kerülni, az még a Sonyn belül sem teljesen tiszta.

GRAN TURISMO FOR PSP

A rég nem látott játék most valósággá vált – és ki is próbáltuk. Összesen 800 autó, 35 pálya 60 variációja, mindent elsöprő látvány és sebesség. A szokásos GT-játékmenetet kell várni, autócserélésekkel.



MGS: PEACE WALKER

A MGS3 közvetlen folytatása, tíz évvel az után játszódik, és Big Boss lesz a főszereplője. Részletek még nincsenek, de a bemutatott videó alapján a kooperatív-mód több, mint valószínű. ■



LITTLEBIGPLANET PORTABLE

Gyakorlatilag a LBP, csak épp picire összegyömöszölve. Megkapjuk Zoknisrácot, majdnem minden korábbi, és temérdek új helyszínt, ugyanúgy lehet pályát építeni és megosztani másokkal. ■



LUNAR: SILVER STAR HARMONY

A régi Lunar RPG-széria feltámad, vagy legalábbis éledezik. A Harmony az első, Sega CD-s epizód remake-je lesz, új grafikai stílussal, újrakomponált zenékkel és néhány plusz jelenettel. ■



SW BATTLEFRONT: ELITE SQUADRON

16-fős online multiplater csatákat kínál a Battlefrontok stílusában az Elite Squadron, sztorimódban pedig egy jediből készített, így Erő-használó klónt (!). Rengeteg fegyver és jármű, 12 pálya – amúgy DS-en is. ■



ASSASSIN'S CREED BLOODLINES

Ennek a résznek még – megint? – Altair a főszereplője, és a helyszín is marad a közel-kelet. A játékmenet extráiról még nincsenek hírek, de a PS3-as változattal összekötve extrákat kapunk. ■



FINAL FANTASY DISSIDIA

Furcsa verekedős játék, melyben minden szereplő valamelyik számozott Final Fantasyból származik. A harc első blikkre elég egyszerű volt, de a Japán hírek szerint a sztori remek, és technikailag sem lehet belekötni. ■



PIXELJUNK MONSTERS DELUXE

A fantasztikus PSN-játék (egy toronyépítős stratégiáról van szó) átirata, az Encore kiegészítő pályáival, két új toronnyal és ugyanennyi új ellenféltípussal, és egy remek (teszteltük!) kooperatív-móddal. ■



RESIDENT EVIL PORTABLE

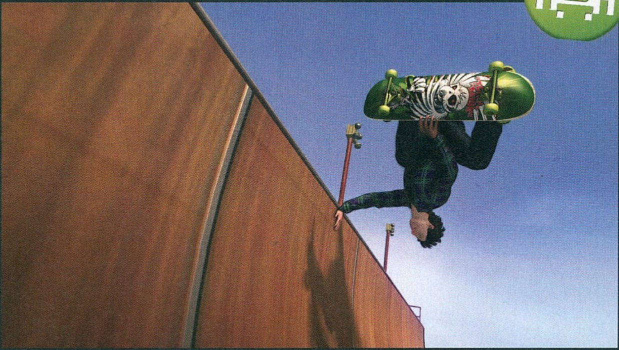
A cím és a Capcom portolási mániája ellenére ez nem az első rész remake-je lesz, hanem egy teljesen új epizód. Még az sem biztos, hogy túlélő horror lesz, a Capcom „teljesen új élményt" ígér. ■

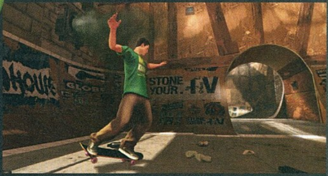


TONY HAWK RIDE

kiadó **ACTIVISION** fejlesztő **ROBOMODO** platform **PS3, WII, X360** megjelenés **2009. OKTÓBER**

ILYET MÉG NEM LÁTTUNK | MULTIPLATFORM





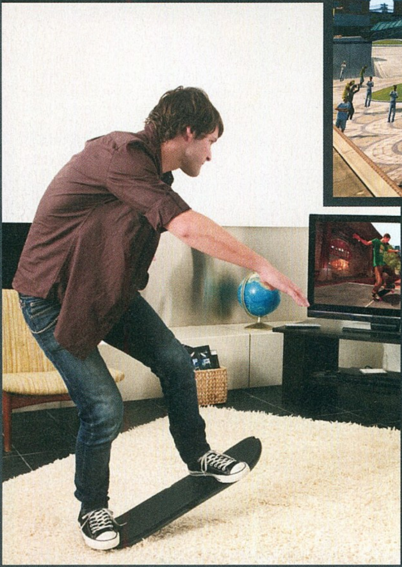
Kezdjük a feketelevessel: a hatalmas, majdnem igazi gördeszka nagyságú kontroller miatt a Tony Hawk Ride várhatóan baromi drága lesz. Ennél kissé kevésbé komor dolog, hogy a Ride bemutatójára olyan sokan vártak, hogy csak az utolsó napon tudtuk kipróbálni – de akkor aztán beleadtunk mindent!

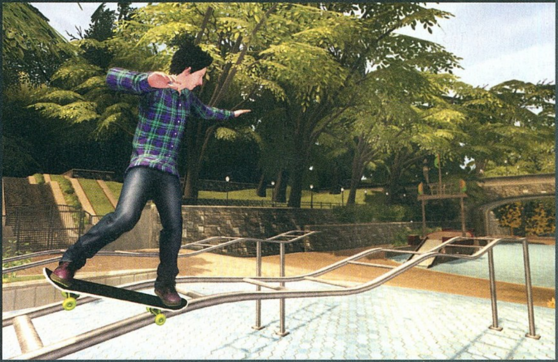
A gördeszka-imitátum meglepően strapabíró, olyannyira, hogy noha itt a koszolás elkerülése végett cipő nélkül engedtek csak rá, amúgy csukával is bátran rápattanhatunk. Sőt, míg a Skate Wii-verziója direkt apró mozdulatokat követelt meg a Balance Boardon, addig itt igazi vagány, kemény mozdulatokra számított a gép, illetve a demóban segítő hölgy. Elég nehéz volt legyőzni a beépített félelmeinket, és tényleg rátehénkedni egy baromi drága hardverre, de miután mellettünk egy cirka 150 kilós brazil újságíró ezt megtette, már nem voltunk szégyenlősek.

A demó elég egyszerű volt, karakterünk magától csúszott, így nekünk csak a trükkökre kellett koncentrálni. A kisebb ugrások, a pördülések remekül mentek, és a manual (kétkerekezés) is fantasztikus érzés, de a komolyabb trükkökkel már gondban voltunk. Előadtunk mi minden extrát, nem azzal van a baj – sokkal inkább azzal, hogy amikor ugyanazt a mozdulatot (legalábbis szerintem ugyanazt) előadtam háromszor, teljesen más trükkök következtek. Lehet persze, hogy a kütyü extraérzékeny, de nem lenne túl jó, ha ez így maradna – anno az említett Skate Itet is ez vitte a sírba. No persze az élmény már most sokkal jobb, mint ott – Tony Hawk deszkája bizony sokkal alkalmasabb a trükközésre, ugrálásra, mint a nagyon nem erre kitalált Wii deszka. A grabelés is furán működött: a való életben ez ugye a deszka szélének megmarkolása, itt meg leguggolás és a kéz lengetése a szenzorok előtt.

Maga a játék a klasszikus Tony Hawk-szisztémát követi, józszerivel a deszkán kívül (amúgy csak ezzel lesz irányítható a játék, a kontrollert nem „eszi" meg) nulla változást kapunk. Ez azt jelenti, hogy kapunk egy hatalmas, nyílt világot, és a Skate 2-t messze alulmúló grafikát, no meg a szokásos punk-rock-rap témakörben mozgó zenéket. A Tony Hawk Ride leginkább ambíciót mutatott, de arra nem kínált bizonyítékot, hogy jó játék lesz, vagy legalább, hogy jó lesz vele játszani – meglátjuk, hogy hosszabb távon, segítő lányka nélkül mire megyünk majd vele… ■









NO MORE HEROES DESPERATE STRUGGLE

VÉRPATAKOK | MINDENT BELE | MINŐSÉGI FOLYTATÁS | EXKLUZÍV

kiadó **UBISOFT** fejlesztő **GRASHOPPER** platform **WII** megjelenés **2010**

Az eBayen nyert katanával a bérgyilkosok toptízes listájára való bejutás után sem adja fel Travis Touchdown: minden idők egyik legantipatikusabb, ám így is szerethető főhőse ismét kardot ránt, hogy szétcsapjon újdonsült kihívói között!

A folytatás három évvel az első rész után vág bele az akciózásba. Travis még mindig ugyanabban a lepukkant motelben él, de a nagy leszámolás után Santa Destroy alaposan megváltozott. A nagy megakorporációk megjelenésével turistaparadicsommá vált, mindent átformálva. Travis viszont egyáltalán nem változott; ám egy családi tragédia miatt már megint bosszút forral és megint meg akarja mászni az Egyesült Bérgyilkosok Szövetségének toplistáját. Az alaphelyzet lehet, hogy a régi, a tálalás viszont új, Sudaék visszaültek a tervezőasztalhoz és teljesen újragondolták Sanda Destroy városát – pontos részleteket nem akartak elárulni, de az biztos, hogy a helyszín ezúttal sokkal több látnivalót tartogat a kissé kiábrándító előd hibáiból tanulva. A misszióstruktúra viszont változatlan, Travis továbbra is kénytelen eszelős munkákkal pénzhez jutni, ám ezúttal sokkal több választási lehetőséghez jut.

A harcrendszer és a vezetés viszont marad a régiben: Travis ugyan már két sugárkatanát is forgathat és értelemszerűen több új mozdulattal bővíti az arzenálját, de mindent összevetve hozza a régi formáját. És az ellenfelei is, a No More Heroes piszkosul ötletes főellenfeleket vonultatott fel, a folytatás pedig emel a téteken, egy-egy nagyobb csatában egyszerre akár többet is bedobva a képbe.

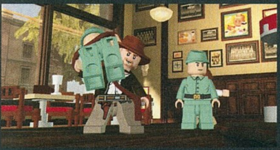
Suda 51 még az ismerős szereplőkről is gondoskodik: az első rész szálait tulajdonképpen mozgató Sylvia Christel ezúttal is alaposan belekavar a dolgokba, de korábban már megemlített, de még nem látott karakterek feltűnése is várható. A No More Heroes folytatása grafikailag nem fejlődött sokat, de a Wii játékkínálatát látva még mindig az igényesebb darabok közé sorolható. Ráadásul a Ubisoft ezúttal Európát sem kíméli meg az erőszaktól, az első, cenzúrázott rész visszajelzéseiből okulva rögtön két kiadásban, egy erősen véresben és egy stilizált verzióban téve ki a piacra a Desperate Struggle-t. Travis 2010 elején áll bosszút – érdekes lesz látni, hogy ezúttal kiken! ■





LEGO INDIANA JONES 2

Doktor Jones nagyon rövidre fogott vakációzás után ismét összerakja magát, hogy elmerüljön a LEGO-birodalomban. A második rész éppen ezért olyan nagyon nem is változtat a formulán, továbbra is könnyed hangvételű, poénokkal dúsított platformkodással öregítbe miden idők leghíresebb kalandorának történetét. Nagy újdonság a részletes pályakreátor, mellyel végre mindenki felépítheti virtuálisan álmai LEGO-birodalmát, teli misztikummal és felfedezendő rejtéllyel. ■



WET

Kizárólag szerepjátékok érlelése után a Bethesda új terepre téved. A kalandos utat bejáró WET ugyanazzal a tutorial pályával volt jelen az E3-on melyből már a nagyközönség is láthatott videót, így sok meglepetést nem tartogatott, legalábbis a tartalom terén. Sajnos a WET mozgás közben már egyáltalán nem olyan lenyűgöző, a nem létező mesterséges intelligencia, a sivár terep és a csőszerű pályafelépítés miatt nem több egy középszerű akciójátéknál. Mellekkel. ■



BIOSHOCK 2

Rapture nagyon nem akar jó útra térni: minden idők legelborultabb víz alatti kommunája tisztességes iparosmunkaként érlelt folytatással jelentkezik. Az E3-as verzió elsőrban a multiplayerre koncentrált – a Rapture fénykorába ágyazott mód szabvány lövöldözést kínál érdekes Bioshock speficikus szabályrendszerrel, de semmi egetrengető újdonsággal. Látványos de nagy meglepetésekben egyáltalán nem bővelkedő folytatás Némó kapitány elveszett földjén. ■



ALAN WAKE

VALAMI ÚJ · ILYET MÉG NEM LÁTTUNK · EXKLUZÍV

kiadó **MICROSOFT** fejlesztő **REMEDY** platform **PC, X360** megjelenés **2010**

Alan Wake urat rémálmok kínozzák, felébredni belőle pedig látszólag nem tudott – nem csoda, a Remedy nagyon kis csapat, az Alan Wake pedig nagyon nagy projekt. Ami azért ma már a végéhez közeledik, a bő másfél-két éves, hellyel-közzel megtört rádiócsend után a játék előkerült, ráadásul technikai demózás és egyéb ámítás helyett rendesen, játszhatóan.



A Silent Hillt és a Resident Evilt nagyon ügyesen vegyítő AW új formátummal tálalja a történetet: minden nagyobb szekció egy fejezetnek felel meg, a korábbi történések összefoglalásával. Az epizodikusság nem véletlen, az AW könyveiből életre kelő rémálmok miatt a helyszín és a hangulat folyamatosan változik, a napsütötte kisvárost borongós és melankolikus rémálommá fordítva a másodperc tört része alatt. Szinte szó szerint – Alan tulajdonképpen az eltűnt kéziratát keresi, a megtalált lapokra leírt események pedig ott helyben elevenednek meg.

Az E3-as demóban Alan egy férfiról olvas, aki elsüt egy pisztolyt, ezt pedig azonnal látja is. A fényeknek különösen nagy szerep jut: a misztikus „sötétség" szinte bármit irányítása alá vonhat, legyen az ember, állat vagy épp egy jármű. Ahhoz, hogy Alan ép bőrrel megússza a dolgot, le kell, hogy fejtse ezt a „sötét pajzsot" az adott dologról. A zseblámpával ez könnyű, az így sebezhetővé tett ellenfél pedig pár jól irányzott lövéssel már leteríthető. Az AW leginkább egy külső nézetes akciójátékra emlékeztet ebből a szempontból, széles fegyverarzenállal, pisztollyal, puskával, – de semmiképp sem emberes rakétavetővel vagy nagyobb, irreális eszközökkel. A dolgot csak bonyolítja, hogy Alan mindig kénytelen fényforrás közelében tartózkodni, a sötétség ugyanis hajlamos azonnal megölni őt. Fényt teremteni általában nem nehéz, a Remedy a világba ágyazott minijátékokkal kezeli a dolgot – egy generátor beindítása vagy a zseblámpa fejlesztése remekül betölti ezt a szerepkört. A leghatásosabb mód a modern fényfáklya alkalmazása, az elsősegély csomagokba tuszkolt flare robbanásszerűen világít be nagyobb terepeket is, kitűnő taktikai lehetőséget nyújtva a nagyobb csoportok gyors és hatékony elintézéséhez.



Az Alan Wake régóta készül, de meglepő módon nem rondább, hanem csak szebb lett; a játékaz Xbox 360 kínálatának egyik legerősebb darabjaként mutatkozott be. És ha minden igaz most már tényleg nincs annyira messze a megjelenése – a Remedy kora 2010-es megjelenéssel számol, a tavaszi felmelegedést hátborzongató és erősen félelemkeltő jelenetekkel taszítva hátra. ■







MINDENT BELE EXKLUZÍV

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: CRYSTAL BEARERS

kiadó **SQUARE ENIX** fejlesztő **SQUARE** platform **WII** megjelenés **2009. TÉL**

Bár természetesen technikailag a bokájáig nem ér fel a Final Fantasy XIII-nak (vagy ha már itt tartunk, a XII-nek is csak a derekáig), a Crystal Bearers valószínűleg a kiállítás legszebb Wii-játéka volt.

Egy tipp, ha esetleg valamikor is demót kell készítened egy kiállításra, amit kizárólag megbeszélésről megbeszélésre rohanó emberek látogatnak: ne rakj a demó elejére kilenc percnyi átvezető videót, vagy ha már teszel, legalább legyen elnyomható, vagy ha még ez sem, legalább legyen nagyon, de nagyon mozgalmas. Na, ezek közül egyik pont sem jött össze a fejlesztőknek, így végig kellett néznünk, ahogy szőke übermensch karakterünk (tud mágiát használni, azaz terminatornak számít e világban) pihen, jópofizik, harcol és hüppög.



Egy örökkévalóság után megkaptuk az lehetőséget az irányításra, és innentől azért jobban tetszettek a dolgok. A játékmenet a látottak alapján végtelenül egyszerű: a Wiimote-tal kijelöljük áldozatunkat (vagy bármilyen tárgyat), lenyomjuk a B gombot, és ez után egy csuklóficcentéssel elhajítjuk az imént megragadott valamit. Hogy követ vágunk a szörnyhöz, vagy a szörnyet vágjuk a kőhöz, az a végeredmény szempontjából majdnem mindegy – a lényeg az, hogy sebezzük a nyomorultat. Mindezek mellé kapunk még rángatós minijátékokat (chocobo-verseny, űrhajó-vezetés, légiharc keselyűk ellen), egy nagyon negédesnek tűnő történetet és a konzolhoz képest pöpec tálalást (nem csak a grafika, de a szinkron és a zene is remek volt!). ■



KLÓNVESZÉLY VÉRPATAKOK MULTIPLATFORM

DANTE'S INFERNO

kiadó **EA** fejlesztő **VISCERAL** platform **PS3, PSP, X360** megjelenés **2010 TAVASZ**

Februárban számoltunk be először Dante középkori művének kicsit erőszakosabb játékfeldolgozásáról, és az azóta eltelt néhány hónapban a játék félelmetes fejlődésen ment át: most már nem csak hangulata van, de a játékmenet és a képi világ is pompázatos.



Előítéletekkel elhalmozva mentem be az EA privát bemutatótermébe, hogy a Dead Space sikere után frissen átnevezett EA fejlesztőcsapat bemutassa a Dante's Infernót – ez ugyanis közvetlenül a God of War 3 demójának végigjátszása után következett be. Lefitymálló arckifejezésemet azonban cirka három másodperc múlva cseréltem leesett állra, mert a játék valami bődületesen élvezetesnek tűnik.

Merem állítani, hogy a főszereplő nem is a hatalmas kaszával és egy éteri kereszttel felfegyverzett Dante, hanem maga a Pokol, a bugyrokkal. Dante szinte kézikönyv mélységben tálalta az által elképzelt alvilágot, és a fejlesztők ebből táplálkoztak: mind a kilenc bugyor más és más hangulatot áraszt, és mindet más és más szörnyetegek, démonok és szenvedők töltik meg. Egyszer egy hatalmas titánt irányítottunk át az alvilág folyóján (az agyába vágott kaszával), másszor lávacsarnokokban botorkáltunk. Egyszer zöldes köd ülte meg a világot, másszor folyamatosan pulzáló, szenvedő hússzobrokkal találkoztunk. A háttérben óriási démonokat sejtető árnyékok kavarognak, vagy éppen egy idomtalan szájból hullottak alá az emberi testek. A Pokol: bizarr, feledhetetlen és tökéletes színhelye egy vad akciójátéknak.

Játékmenet terén a GoW-hasonlóság le sem tagadható: ugyanaz a harcrendszer, ugyanúgy ölhetjük meg a kisebb főellenfeleket, ugyanolyan ügyességi és logikai fejtörőket kapunk. Ugyanúgy fel tudunk kapni egy ellenfelet, hogy elhajítsuk, és hősünk ugyanúgy tér ki a támadások elől, mint ahogy Kratos: vetődve. Az egyetlen nagyobb(nak ígért) eltérés a morál kezelése: a játék során rengeteg szenvedővel akadhatunk össze, és ezeket a péniszüktől megfosztott, karóba húzott szerencsétleneket (talán nem említettem még: a játék „csak felőtteknek" besorolást kap világszerte) vagy megmenthetjük, vagy megölhetjük. Mivel az előbbi megoldás még nem működött, csak ledöfni lehetett a fickót, de hogy ennek tényleg lesz-e szerepe, azt csak a megjelenéskor fogjuk-e megtudni – a fejlesztők mindenesetre esküdöztek. ■



SPLINTER CELL: CONVICTION

ILYET MÉG NEM LÁTTUNK | VÉRPATAKOK | ONLINE | MINŐSÉGI FOLYTATÁS | EXKLUZÍV

kiadó UBISOFT fejlesztő UBISOFT MONTREAL platform X360 megjelenés 2009. NOVEMBER





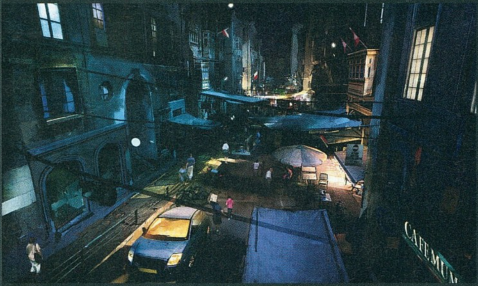


Sam Fisher úr két éves késéssel ugyan, de visszatér – az emós hobó külső nélkül, de vadonatúj kelléktárral, szuperügynöki státuszát Jack Baueres magányos hősi szerepkörre cserélve. Alázás Conviction módra, forradalmi újdonságokkal!



Sam Fisherre rájár a rúd: nem elég, hogy az előző részben még börtönbe is vonult (igaz, elsősorban nem mint elítélt, hanem mint beépített ügynök), most még komoly családi tragédiával is meg kell küzdenie. A Double Agentben Fisher lánya egy részeg sofőrnek esett áldozatul, ám ahogy az a hasonló thrillerekben lenni szokott, hamar kiderül, hogy valójában nem is baleset történt. Sam nem cicózik, az ügynökségtől kilépve indul magányos bosszúhadjáratra, bebarangolva az egész planétát.

Márpedig ennyire egyedül még sosem volt, de ennyire kötetlenül sem végezhette a dolgát: Sam legnagyobb inspirációs forrása a hasonló cipőben járó Jason Bourne. A hasonlóság már az E3-as prezentáció elején tetten érhető volt – Sam közelharcban csépeli az ellenfeleit, tárgyakat és fegyvereket zsákmányol tőlük, de természetesen a lopakodást sem veti meg, sőt. A Conviction minden eddiginél gyorsabb, látványosabb és csendesebb settenkedést ígér, Sam rekordidő alatt mászik meg ereszcsatornákat, erkélyeket és kiszögelléseket. Ráadásul a villámgyors gyilkolászást is a tökélyre fejlesztette, a Rainbox Six Vegas szériától kölcsönözve a „megjelöl és kivégez opciót": a szoba ajtaja alatt becsúsztatott török tükörrel kipécézhető egy ellenfél, majd az ajtó berúgása után egyetlen mozdulattal lőhető fejbe. Persze ha balul sül el a dolog, akkor gond van, de Sam most már láthatja „árnyékát", vagyis azt a helyet ahol az ellenfelek utoljára érzékelték őt – remekül használható taktikai eszköz hiszen így könnyedén monitorozható a járőrök útvonala, remek csapdaállítási lehetőséget nyújtva így. Vendégszerepel a Riddick terepfestése is, megfelelő szintű rejtőzködés esetén minden fekete-fehérré válik és csak az interaktivitásra használható tereptárgyak tartják meg a színüket.



És ez csak az egyike a számtalan újdonságnak, Sam agresszivitása minden eddiginél jobban előjön, különösképp a vallatásoknál. Nem csak Jack Bauer kemény legény, de Sam is, az ellenfeleket a torkuknál ragadva meg, addig ütlegelve őket, míg valamiféle használható információt nem adnak – a végső döntés a te kezedben van, hagyhatod őket futni vagy akár ott helyben is kivégezheted őket. A Conviction továbbra is X360 exkluzív, idén pedig végre tényleg megjelenik! ■





VALAMI ÚJ | MULTIPLATFORM

NIER

kiadó **SQUARE ENIX** fejlesztő **CAVIA** platform **PS3, X360** megjelenés **2010**

A Cavia által a nyugati piacra betörni szándékozó Square Enix számára készülő masszív üsd-vágd játék főhőse Nier, aki egy különös világ különös leszármazottja. Nem elég hogy a világát sújtó sejtelmes Black Scrawl nevű betegség pusztítja környezetét (romba döntvén ezzel városokat, épületeket és fenyegetést hordozván ezzel az egész emberiségre), de eme különös betegségtől szenvedő lányának is gyógyírt találnia.

Segítségére misztikus szövetségesek, használati tárgyat, fegyverek, és egy természetfeletti erővel bíró könyv lesz... A gyönyörű hátterek előtt folyamatosan izgő-mozgó kamera mellett számunkra feladatként legfőképpen a harc marad – amolyan modernizált God of War stílusban tépázhatjuk misztikus ellenfeleink bundáját. Nier a Final Fantasy VII óta nem látott nagyságú kardjával és további megszerezhető mészárlóeszközökkel természetesen kombómozdulatokra is képes, és egy varázskönyv segítségével különböző támadásokat is megidézhet, (extravagáns tűzlabdák vagy villámlások képében). A gyűjtögetést már csak azért is érdemes alaposan végeznünk, mert minél akkurátusabban járjuk a területet és kutatunk az ellenszer után, annál újabb és újabb kiegészítő mozdulatokat nyerhetünk (csak egy példa: kellő mértékű szaglászás után akár kétszer olyan magasra is ugorhatunk mint alapesetben).

A történetet a már megszokott és elvárt minőségű SE átvezetőanimációk színesítik... A NIER érdekes párosításnak ígérkezik, ám egyelőre még erősen fejlesztés alatt áll, így semmi kiemelkedőt nem tapasztaltunk jelenlegi állapotában – bizakodva tekintünk a jövőbe, meglátjuk mivé fejlődik a félkész koncepció a premierig. ■





KLÓNVESZÉLY | MINDENT BELE | MULTIPLATFORM

POTC: ARMADA OF THE DAMNED

kiadó **DISNEY** fejlesztő **PROPAGANDA GAMES** platform **PC, PS3, X360** megjelenés **2010 TÉL**





Jack Sparrow kapitány három grandiózus kaland után úgy tűnik, hogy nyugdíjba vonult, de a Karib-tenger kalózai még nem adták fel a nagy kincsvadászatot! Már erősen bejáratott világot tulajdonképpen újrakezdeni vagy az ismert hősök nélkül folytatni nehéz, már-már lehetetlen, de a Propaganda pontosan ilyen helyzetbe került.

Mivel a Disney a filmek mellé csapott akcióközpontú játékokkal mégsem tekinti befejezettnek a Karib-tenger kalózai sagát, ezért (nem teljesen) új megközelítésből próbálkozik: szerepjáték kaszabolással és taktikázással, Sid Meier klasszikusának szellemében, de modernebb köntösben.

Az Armada of the Damnedben névtelen hősként kezdesz egyetlen céllal: világhírű kalózzá akarsz válni. Guybrush Threepwood is így kezdte, ám a PotC inkább a komoly, semmint a humoros megközelítést választja. A Propaganda szellemi ihletőként a Mass Effectet tekinti, ez pedig érthető is hiszen napjaink legsikeresebb modern RPG-jéről van szó. A PotC során szintúgy komoly morális döntéseket leszel kénytelen meghozni, melyek befolyásolhatják nem csak az eseményeket, de az élet és a halál kérdéskörébe is beletapicskolnak. A Disney egyelőre nem kívánja elárulni, hogy a trilógia fontosabb karakterei feltűnnek-e, az viszont biztos, hogy az Armada of the Damned nem feledkezik el a természetfeletti lényekről, az élőholt legénységhez hasonló dolgokkal tömve tele ezt a különös világot. Az Armada of the Damned már jelen állapotában is kifejezetten tetszetős, de 2010 késő őszi megjelenési időpontja miatt egyelőre kérdéses, hogy kiállja-e az idő próbáját – kalózkodni mindenesetre jó, ebben az univerzumában pedig pláne! ■

HALO 3 ODST



ONLINE | MINŐSÉGI FOLYTATÁS | EXKLUZÍV

kiadó **MICROSOFT** fejlesztő **BUNGIE** platform **X360** megjelenés **SZEPTEMBER 22.**

Furcsa jószág ez az ODST – a fejlesztők tavaly még kiegészítőnek hívták, idén már kerülik ezt a megszólítást. Eltéveszthetetlenül, letagadhatatlanul Halo, mégis, alapvetően különbözik Master Chief kalandjaitól. És hogy a rövidke sztorimód megéri-e a teljes árat? A millió extrát, bónuszt és ajándékot tekintve mindenképpen!

Akik az előző három játékot legalább feleannyiszor végigjátszották, mint mi, azoknak nem kell bemutatni az ODST-ket, a Halo-univerzum feketepáncélos elit egységeit. A bolygókörüli pályáról a planétákra hajított katonák az emberi seregek krémjéhez tartoznak, és erejük, tudásuk csak akkor tűnik aprócskának, amikor egy Spartan, mondjuk Master Chief mellett küzdenek.

Egy ilyen ODST-egység az új Halo főszereplő bandája: ott van az új főnök, a csinos Dare, az eddigi parancsnok, Buck, valamint az osztag három specialistája, Dutch, Romeo és Mickey. No meg természetesen egy újonc, akit mi alakítunk. Ez az első bevetésünk, és amilyen jól indul (hangulatos start, amint az űrhajóról kilőnek minket a Föld atmoszféráján át a felszínre), olyan hamar el is romlik. Emlékszel, amikor a Halo 2 elején New Mombasa városában Master Chief addig kergeti Truth prófétát, hogy az térugrást hajt végre a város közepén, megsemmisítve a metropolisz jókora részét? Talán már mindenki számára nyilvánvaló: mi pontosan ebben a pillanatban érünk be New Mombasa légterébe, így a küldetésünket el lehet felejteni – elég lesz életben maradni, és kideríteni, hogy a többiek merrefelé is vannak.

Miután magunkhoz térünk az összetört landoló eszközből, azonnal nyilvánvalóvá válik, hogy a frissen és erőszakosan evakuált New Mombasa nem egy kellemes hely. Az még csak hagyján, hogy hideg van, sokszor zuhog az eső, a tájékozódást sem a füstölgő épületek, sem pedig az éjszaka nem segíti. No meg az is meglepő, hogy hősünk, bár elképesztő képességekkel bír egy egyszeri katonához képest – nem egy Master Chief. Nem tud akkorát ugrani, genetikailag felturbózott izmok híján az ismerős fegyverek meglepően visszarúgnak, és persze a regenerálódó Mjoelnir páncélt is elfelejthetjük.

A korábbiakhoz hasonlóan ördögi ellenfelek ellen – itt semmi új nem lesz – a fentiek miatt sokkal óvatosabb, taktikusabb harci stílusra lesz szükségünk. No azért ez nem Splinter Cell, hanem Halo – a







tűzharcok koreográfiája szinte pontosan olyan, mint eddig. Két úgy fegyvert kapunk, illetve egy újat (egy hangtompítós géppisztolyt) és egy régi ismerőst (a zoomolásra képes kispisztolyt a Halo 1-ből).

ODST-ként, egyedül, elveszve New Mombasában más játékmenetre kell számítanunk, mint eddig bármelyik játékban. Egyrészt használhatjuk a sisakba szerelt speciális kijelzőt, ami sárgás körvonalat húz a tereptárgyak köré (akár füstön, esőn keresztül, a normál látótávon túl is), és vörössel jelzi az ellenfeleket. New Mombasa egyetlen hatalmas pálya (messze nagyobb, mint bármelyik korábbi Halo-szint), és bejárásában a város karbantartó mesterséges intelligenciája, a Superintendant segít. Ő ugyan nem látszik, nem kézzelfogható, de a hirdetőtáblákon keresztül tud segíteni. Úticélunk felé kis neonnyilakkal igazít minket, ha ellenfél vár a sarok mögött, azt kis ikonokkal jelzi.

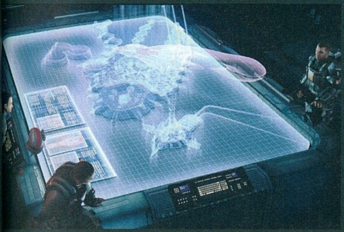
A játék azonban több, mint New Mombasa bejárása, megtisztítása. Társaink nyomait megtalálva (egy



falhoz támasztott mesterlövész-puska, egy detonátor-darab) visszaugrunk az időben, és az ő szemszögükből ismerjük meg az adott csata részleteit.

Kooperatív-mód a sztorihoz a fentiek miatt nyilván nem lesz, de egy vadiúj játékmód, a Firefight készül az együtt harcolni vágyóknak: ez gyakorlatilag a Gears of War 2 Horde-módjának itteni változata. Négy ODST küzd az egyre erősebb hullámokban támadó ellenfelekkel, a kipróbált két pálya alapján kellemesen durva nehézségi fokon.

És mi lesz még a Halo 3 ODST dobozában? Ha a gyűjtői kiadást vesszük, egy speciális festésű kontroller is, de ha erre nem adunk, akkor is kapunk egy második lemezt. Ezt a gépbe helyezve megkapjuk a Halo 3 multiplayer-módját, minden eddigi fizetős és ingyenes, illetve három vadonatúj pályával kiegészítve. (És természetesen a Forge pályaszerkesztőt is mellékelik.) És ha ez még mindig nem elég, a lemez megvásárlásával tuti helyed lesz a következő Halo, a szintén a Bungie által fejlesztett előzmény, a Halo Reach bétatesztjében. ■





LEFT 4 DEAD 2

A Valve mindenkit meglepett a friss folytatással, pedig csak egyetlen oka van a második résznek: az eleinte kiegészítőnek tervezett pakk nagyobb lett, mint az eredeti játék. Ezúttal öt „filmet", azaz pályát kapunk (melyek minden módban játszhatóak lesznek), melyek többsége nappal, és nem nagyvárosban, épületek között játszódik. Lesz pár új trükkje a zombi vezéreknek, sőt, lesznek új speciális élőhalottak is, ami ellen a túlélni próbálók vidám közelharci fegyverekkel próbálhatnak meg tenni. Pár új ötlet van még, illetve egy egyelőre titokban tartott teljesen új játékmód. ■



NHL 10

Ahogy a FIFA 10 is inkább a tökéletesedésről és nem a forradalmi változásokról szól, úgy az NHL 10 sem akarja megváltani a világot, megváltoztatni azt, ami már tavaly is – meg az azt megelőző 17 (!) évben is – remekül működött. Így aztán a rengeteg kisebb változtatáson túl csak egy átalakított, belső nézetet és lebutított Fight Night-rendszert használó verekedési rendszert kapunk, illetve egy ígérete, miszerint azért lesznek itt még nagy dolgok. Hát, lehet, hogy valami új dolgot kitalálnak a körítéshez, de maga a játék alig-alig volt jobb, elegánsabb, mint a tavalyi. ■



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Végre lehetőségem volt kipróbálni a Bad Company 2 multiplayer-módját is, és noha égbekiáltóan nagy előrelépés nem is volt az első részhez képest, így is jól szórakoztam vele. Sőt, igazából a havas pályán és a fehér uniformisokon kívül egyáltalán nem voltak új dolgok a játékban, de csak azért, mert az új játékmódok és a megnyitható kütyük még gondosan el voltak zárva előlünk (utóbbiaknak csak az ikonjait láttuk, és mind a négy kasztnál sokkal, de sokkal több volt, mint az első részben). Ja, és csak a tények kedvéért: mi nyertünk, és nekem lett a legtöbb pontom. ■



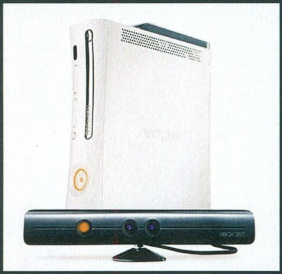
MOZGÁSBAN A VILÁG

A Wii mozgásérzékelője megmutatta, hogy igenis, van igény a hagyományostól eltérő játékirányítási módozatokra. Nem feltétlenül működik a mozgásérzékelés mindenfajta játéknál, de az idei E3 kétségtelenül erről szólt – hogy miként lehet pontosabbá, gyorsabbá, intuitívabbá tenni ezt a fajta új metódust. Mindhárom nagy konzolgyártó előállt a saját megoldásával, ezeket lent mutatjuk be – és még ha te idegenkedsz is ezektől, akkor is érdemes odafigyelni a trendre, mert az elkövetkezendő néhány évet – a 3D mellett – biztosan ez fogja uralni. Elvégre az EA elnöke is úgy vélekedett, „a mozgásérzékelős játékok nemsokára akár a piac felét is elérhetik".

MICROSOFT
PROJECT NATAL

Messze a leginkább sci-fi technológia volt a Steven Spielberg által felvezetett Natal az egész E3-on. Egy több spektrumban figyelő high-tech kamera szolgáltatja az alapot, az igazi trükk pedig az, hogy nincs kontroller – csak a testmozgásodat olvassa a gép. Ez tényleg durván működik: felismeri az arcokat (így mindig a te Gamertagedet tölti be a gép), tud egyszerre több embert is kezelni, működik világosban és majdnem teljes sötétségben is, és még az ujjak mozgását is külön nézi. Néhány techdemó után Peter Molyneux, a Lionhead vezetője mutatta be a nagy durranást a Natalra: ő Milo, a gépben lakó kisfiú (lesz egy kislány barátja és egy kutyája is). vele lehetett valamilyen szinten beszélgetni, észrevette hangunkban a kérdést, a szomorúságot vagy a dühöt, felfigyelt a pólónk színére, és ugyan azt már kipróbálni nem lehetett, de a videóban felismerte a kamera elé tartott rajzokat és úgy egyáltalán: egy, a szokásos játékkaraktereknél sokkal élőbb figura volt. Az E3-on még demózták a Burnout Paradise-t: a jobb láb előre- és hátrahúzásával lehetett gázt adni és fékezni, kanyarodni meg természetesen az imitált kormányt „fogva" lehetett. Hatalmas lehetőségek vannak a Natalban, de legkorábban jövő év őszén jelenhet meg. De nagy előnye, hogy játék közben standard kontrollert is foghatunk, tehát a „hardcore" játékokat is lehet majd rendesen irányítani. ■





SONY
MOTION CONTROLLER

Már régóta lehet pletykákat hallani egy Sony-kütyüről, ami a Wii mozgásérzékelőjéhez hasonlóan egy kis pálcika lenne, rajta egy nagy golyóval. Igaz, a bemutatott – de még mindig csak prototípus – készülék szerencsére nem varázspálca-arányokkal rendelkezett, hanem egy fekete botocska volt, rajta egy világító kis gömbbel. Ez utóbbi a technológia lényege, a felturbózott EyeToy kamera ezt követi-figyeli, ez az egész lelke. Ugyan az ideges, dadogó mérnökök által tartott bemutató nem volt túl meggyőző, de a gép legalább már működött. A még közel sem végleges szerkezetet az EyeToy félelmetes, a Wii technológiáját messze felülmúló sebességgel követte, a képernyőn tényleg úgy mozgott a teniszütő vagy az ostor, ahogy a Motion Controllert mozgatták. Nem volt késedelem, bizonytalanság, ide-oda ricegő kijelző. Igaz, játékokat még nem, csak techdemókat (teniszezés, íjászat, egy stratégiai játék, rajzolás) mutattak, de az, hogy az EyeToy miatt te is a képernyőn vagy, a kezedben tartott kontrollert pedig a gép lecseréli az épp aktuális kütyüre, az egészen lenyűgöző volt. A megjelenés jövő tavasszal esedékes, egyelőre ismeretlen áron. ■

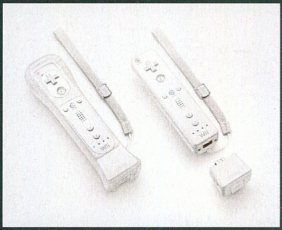






NINTENDO
MOTION PLUS

A Motion Plus rendszert ugyan már régebben bemutatta a Nintendo, de sok játékkal kipróbálni csak most, az E3-on lehetett. Lényegében a Wiimote végére rácsattintható kis plusz dobozkáról van szó, ami lényegesen pontosabbá teszi a kontrollert. Sokkal érzékenyebb lesz a kis mozgásokra, a kontroller forgatására – de azért az általunk próbált játékoknál nem mindig volt észrevehető a dolog. A Wii Sports Resortnál jó volt, hogy pontosabban lehet frizbit hajítani, de például a szintén Motion Plus-exkluzív Red Steel 2 inkább bumfordi volt, mintsem ténylegesen pontos és jól játszható. Úgy néz ki, a hardver tud jó dolgokat, de tényleg a fejlesztőkön múlik, hogy mennyit hoznak ki belőle – van, akinél ez tényleg előrelépés, más pedig inkább csak marketingokokból használja a kütyüt. Ami, amúgy június 12-én jelenik meg, méghozzá egy kupac játék mellé csomagolva – Tiger Woods 10, Grand Slam Tennis, Wii Sports Resort (a legutóbbin kívül a többit meg lehet vásárolni e nélkül is). ■







VÉRPATAKOK · MINŐSÉGI FOLYTATÁS · EXKLUZÍV

GOD OF WAR 3

kiadó **SONY** fejlesztő **SONY SANTA MONICA** platform **PS3** megjelenés **2010. TAVASZ**





A Sony sajtótájékoztatón az egyik legnagyobb üdvrivalgással fogadott játék természetesen a God of War 3 volt. A bemutatott rövidke pálya-részlet után örömmel vetettük magunkat a Sony sajtószobájában kiállított gépek elé, ahol már a teljes pálya végigjátszható volt!

Az első és legnagyobb meglepetést az okozta, hogy a játék sokkal szebb, mint amilyennek a korábbi képeken és videókon látszott és sokkal brutálisabb, mint eddig bármelyik epizódja volt a sorozatnak. Minden más tekintetben viszont pontosan ugyanaz, mint amire számítottunk. Nagyobb, intenzívebb és keményebb, mint az eddigi kalandok, egy méltó folyatás! Aki ismeri, a sorozatot, az tudja mire számíthat, aki nem, az rohanjon azonnal PS2-t venni és azonnal pótolja be minden idők két legbrutálisabb akciójátékát – amit csak a harmadik epizód lesz képes leszorítani a trónról.

Az irányítás nagyszerű, pont olyan, mint eddig. Hamar elsajátítható, könnyedén előidézhetünk látványos kombókat, változást egyedül az ellenfelek számában és persze magukban a fegyverekben fedezhettünk fel. A négy pusztító eszköz közül kettőt próbálhattunk ki: a klasszikus láncos kardokat, illetve a hatalmas fémkesztyűket – melyeket szintén lehet láncon eregetni, ha valakinek ehhez van kedve.

Kratos ráadásul immár képes felkapni valakit és azt maga előtt tartva felöklelni vele mindenkit, de ha kell, magára ereszti az ellenfeleit majd a Mátrix 2-ben látottakhoz hasonlóan egyetlen mozdulattal leveti magáról azokat. A csontok törnek, a platformként használt madarakról letépjük a szárnyat nekirugaszkodáskor, a küklopsz agyába vágva a pengénket meglovagolhatjuk (és ahogy korábbi előzetesünkbe írtuk, a kivégzésekor az egyetlen szemét kitéphetjük, hogy azzal fojtsuk meg; kedves).

Mindezek mellett szárnyunkat kinyitva, a termiteket kihasználva hatalmas mélységekből süvíthetünk a felszínre, kerülgetve az egyre sűrűbben meredező akadályokat! Nonstop akció, eszméletlen látványvilág, folyamatos pörgés és remek hangulat! Egy legenda méltó folytatása, amely, egyelőre úgy tűnik, minden tekintetben felveszi a versenyt elődeivel. ■









BATMAN: ARKHAM ASYLUM

VÉRPATAKOK | MINDENT BELE | MULTIPLATFORM

kiadó **EIDOS** fejlesztő **ROCKSTEADY** platform **PC, PS3, X360** megjelenés **AUG. 28.**

Amennyire vártam az új Batman játékot, olyannyira hagyott hidegen a kipróbálható demó! Minden idők messze legszebb képregényes játéka ugyanis nem fogta meg az 576 KByte csapatát, kicsit lélektelenre, hangulattalanra sikerült.

A játék harcrendszere roppant egyszerű, tulajdonképpen egyetlen egy gomb nyomkodásában merül ki az egész (oké, amikor felvillan a háromszög/sárga gomb, hogy ellentámadásba átmehetünk, akkor az is játszik), így hatalmas élvezetet nem okozott az őrültekházában folyatott pofozkodás. Már csak azért sem, mert az ellenfelek egyelőre síkhülyék, és ugyan csak egy rövidke demóról van szó, de mindössze egyetlen fajtával volt dolgunk.



Ugyancsak csalódást okozott a játékmenet is. Egyszerű, statikus küldetések, lineáris játékmenet, néha debil, de a képregény világához jól illeszkedő jelenetek (ilyen például amikor Joker elszór a pályán egy halom hahotázó fogsort), klassz darkos megjelenítés de sajnos a szürkület homályába vesző környezet összképe fogadta mindazokat akik kipróbálták! Valahogy az előzetes információk alapján sokkal többet vártunk tőle – a nyomozós részek például kifejezett csalódást okoztak, hisz nemhogy kihívást nem nyújtottak, de tulajdonképpen egyáltalán nem lehetett elrontani őket, hisz valaki mindig közölte, hogy most mit is kellene pontosan csinálnunk. Plusz pont ugyan jár az elképesztően szajhássá alakított Harley Quinnért, de a nemrég a nyár végére halasztott játéktól azért többet várnánk… ■



TEKKEN 6

ONLINE | MULTIPLATFORM

kiadó **NAMCO BANDAI** fejlesztő **NAMCO JPN** platform **PS3, X360** megjelenés **2009. Q4**

Sokak szerint a show legjobb verekedős játéka volt – és számunkra mégis talán a kiállítás egyik nagy csalódását jelentette. Igaz, mivel ezen túl olyan sok verekedős játék nem volt az E3-on, tulajdonképpen a két állítás nem zárja ki egymást.

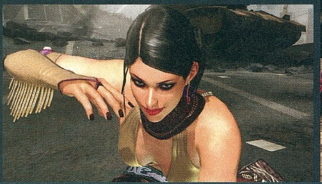
Hogy mi volt a bajunk? Hát az, hogy a játék szinte szemernyit sem változott az előző sorszámozott, még PS2-es epizód óta. Ugyanazok a karakterek (persze kaptunk pár teljesen semmitmondó új figurát), akik ugyanazokkal a kombókkal küzdenek ugyanabban a játékrendszerben. Lehet, hogy néha nem sül el jól, de minden más verekedős sorozat próbál újítani – elég ránézni a Street Fighter IV-re, és érthető, hogy mire gondolunk. Itt meg… itt meg tulajdonképpen minden ugyanaz.

Ráadásul nem is csak a játékmenet maradt ugyanaz, de kis túlzással a grafika is – annak ellenére, hogy a fejlesztők égre-földre esküdöztek, hogy kihasználták a next-gen gépekben rejlő összes lehetőséget, így minden idők legszebb és leggyorsabb verekedős játékát alkották meg, ez messze nem így volt. Oké, a fürgeséggel nem volt gond, de hát miért is lett volna. Sem a karakterek kidolgozottsága nem érte el mondjuk a szintén a Namconál készült legutóbbi Soulcalibur szintjét, sem a pályák nem kínáltak semmi rendkívülit. Sőt, a vízeffekt egyenesen otrombább volt, mint az első Xbox rajtjakor megjelent Dead or Alive 3-ban látott!

Az egyetlen újítás, hogy lesz online játékra lehetőség (mondjuk 2009-ben ezt újításnak nevezni merész), egyrészt természetesen egymás ellen, másrészt meg a Tekken Force módban (ebben ugye karaktereinkkel akciójátékban vehetünk részt) kooperálva is. ■







ILYET MÉG NEM LÁTTUNK | ONLINE | MINŐSÉGI FOLYTATÁS | EXKLUZÍV

UNCHARTED 2

kiadó **SONY** fejlesztő **NAUGHTY DOG** platform **PS3** megjelenés **2009. NOV.**

Az idei show talán legszebb kipróbálható játéka volt az Uncharted 2, ráadásul egész biztosan kategóriájának legjobbja is egyben! A Naughty Dog elképesztő képi világgal, a többszereplős és a kooperatív játékmód kipróbálható változatával, valamint a fejlesztők által demózott két sztoripályával várta a látogatókat.

A hatalmas forgatag és érdeklődés a játék iránt egyrészt megnyugtató, hiszen így biztosak lehetünk benne, hogy az első rész amúgy is zseniális játékmenetét és képi világát messze felülmúló második epizód hatalmas siker lesz, másrészt éppen ezért a három nap alatt egyetlen egyszer sem sikerült hozzáférnünk a koop és multiplayer módokhoz! Sebaj, a kapott bétakulcsot használva már nem kell sorban állnunk.

Bár természetesen a játékmenet a lényeg, de az első, ami szembetűnik mindenkinek, az a látványvilág, ami mellett nem lehet elmenni. Minden apró hirdetőtábla, minden virágváza, minden autóroncs a legmesszebbmenőkig kidolgozva tárul a szemünk elé, Nathan mozgáskultúrája is páratlan, az átvezető jelenetek meg egyenesen parádésak. Főként azok voltak szimpatikusak, amelyekben a játék két női főszereplője, a fekete hajú Chloe és az első részben is szerepelt szőke Elena marták egymást főhősünk elhódítása érdekében.

A játékmenet amúgy sok mindenben nem változott, csak minden sokkal kidolgozottabb, szebb, jobb lett. Profibb lett a mesterséges intelligencia, észrevehetően mozisabb az élmény, durvább a fizika és végre egy olyan világot kapunk, ami megpróbálja teljesen kerülni a statikusságot. A képbe úszó helikopter a szemünk láttára lövi rommá az épületet, mi eszeveszetten próbálunk menekülni miközben az összes tereptárgy – beleértve a mi lövöldözésünk során keletkezett romokat is – a fizika törvényeinek engedelmeskedve viselkedik! Drake eközben fut, harcol, lefegyverzi az ellenfeleit, lerántja őket a szakadékba, falhoz csapja őket vagy egyszerűen lepuffantja, azokat akik az útjába állnak!

A millió megtervezett kis jelenet (a cserép mindig kiszakad a helyéről, miután Nathan már átmászott rajta; a kocsi mindig felrobban, ha arra próbálunk átosonni) igazán feldobja a játékot, és bár második-harmadik végigjátszás során már valószínűleg nem ütnek majd akkorát, az első végigjátszás felejthetetlen élménynek ígérkezik. ■







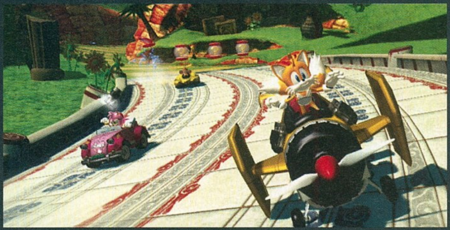
DRAGON AGE ORIGINS

Megint adtunk egy esélyt a Bioware-nek, és megint nem tudtak minket teljesen meggyőzni, hogy a Dragon Age olyan feregetes lesz, mint állítják (főleg a Mass Effect 2-prezentáció után nem). Az új irány – nagyon véres, nagyon sok szexszel – nekünk igazából nem jött be, öncélúnak tűnt a dolog. Sebaj, legalább a harcrendszer jó; legalábbis PC-n, mert a bűnronda konzolos változatok szinte akciójáték-mélységbe süllyedtek. ■



SONIC ALL-STAR RACING

Sonic mostanában nem remekel, így igencsak visszafogottan mentünk oda az új versenyjátékát bemutató standhoz. Szerencsére kellemes meglepetésben lett részünk, mert a bevallottan a Mario K artról lopott játék jól játszható, és szórakoztató volt, főleg, amikor néhány másik újságíró alá sikerült odapörkölni. A pályák is kellően kacskaringósak, a felvehető fegyverek is kellően hatékonyak; abszolút nem újít, de a mit tesz, azt legalább jól teszi. ■



SUPREME COMMANDER 2

kiadó **SQUARE ENIX** fejlesztő **GAS POWERED** platform **PC, X360** megjelenés **2010 NYÁR**

ONLINE MULTIPLATFORM

Bár a fejlesztők szerint a Square Enix szemernyit sem szól bele a játék elkészítésébe, az egyik legnagyobb fejlődésként a cég vezetője, Chris Taylor a sztori csavarosságát és az egész játék új hangulatát nevezte meg – ez pedig erőteljesen a japánok védjegye...

Mindenesetre a stratégiai játék továbbra is ugyanarról a hatalmas léptékű háborúról szól, mint az első rész; a számok kedvelőinek elmondanánk, hogy a hivatalos nyilatkozatok szerint a játékmotor egyszerre félmillió egységet képes kezelni. (Azt nem kommentálták, hogy ehhez milyen PC kellene, vagy hány perc alatt sülne meg az X360; csak annyit közöltek, hogy minden ésszerűség ellenére kisebb lesz a gépigénye a játéknak, mint az első résznek.)

Nagyjából 25 évvel járunk az első rész vége után, amikor az emberek, a cybranok és az illuminati néven futó félig új, félig régi banda továbbra is pusztító táncát járja a galaxisban. Megy a harc az energiáért és a csak mass néven futó nyersanyagért, és megint több száz, vagy akár ezer egységet kell az őrülten nagy helyszíneken bevetnünk.

Milyen újításokra lehet számítani? Kapunk egy rakás változtatást, melyek az első részt ért kritikák miatt születtek: gyorsabb lesz az építkezés, kezelhetőbb a stratégiai térkép, és a harctól fejlődnek majd egységeink. Továbbfejlesztik a kutatási rendszert, és a szokásos tucategységeken túl minden nép kap vagy tíz különleges szuperjószágot is. Ezekből csak egyet mutattak az E3-on, egy dinoszaurusz testébe épített hatalmas lépegetőt, amely közelharcban félelmetesen halálos tudott lenni. Szintén megígérték, hogy X360-on most kezelhető lesz a program, bár arra még nem tudtak részletesen kitérni, hogy ezt egész pontosan miként is gondolják. ■



MX VS ATV REFLEX



A cím nagyjából mindent elárul: ez az új része a motorokat és homokfutókat egyaránt felvonultató sorozatnak. Kicsit szebb lett, sokkal több gépet és pályát próbálhatunk ki benne, és... és nagyjából ennyi, ami lényeges. Van két sokat hallott újítás is: a bal kar a gépet, a jobb a sofőrt irányítja (állítólag így sokkal jobban lehet kanyarodni), illetve a talajban 3D-s nyomokat hagyunk (ezt sok helyen láttuk már). A valóságban sok vizet egyik sem zavart, kicsit feleslegesnek érezzük így az új részt. ■

ASSASSIN'S CREED 2



A rövid demóban Ezio azonnal akcióba lendült: az új napszak (éjszaka), az új helyszín (jelen esetben Velence) és az új játékmechanizmus (a repülés) rögtön terítékre került. Da Vinci siklógépével átszelhető akár egy komplett városrész is, erre pedig szükség is volt, a küldetés célpontja egy, az utcáról megközelíthetetlen várban várta a végzetét. Az pedig jött, szárnyakkal. Ezio a tetőn posztoló, épp egymással beszélgető őröket a bal és jobb csuklójára szerelt pengével tette hatástalanná. Menőbb, mint Altair... ■

STAR WARS REPUBLIC HEROES



Az új Star Wars-játék nem sok örömet okozott, sokkal inkább a rajzfilmsorozatnézőgyerekeknek készült, mintsem az azt ugyancsak kedvelő felnőtteknek. A játék egyik részében klónkatonákat irányíthatunk (itt, illetve a játék minden részében is elérhető a kooperatív-mód), amolyan „bal kar-haladás, jobb kar-lövés" metódussal, míg a másik játékszakaszban egyszerű akciójátékot kapunk, jedikkel, és ehhez illő közelharccal, és robotok feletti uralom átvételével. Hol a Force Unleashed 2?! ■

DEAD SPACE EXTRACTION



Őszintén megvallva, nem vártunk sokat a fénypisztolyos játékká avanzsált Dead Space-től, de a Wii-exkluzív program egész érdekes lett. Egy osztrák haverral vállvetve küzdöttük le a demópályát, ami ugyan kihívást nem nagyon nyújtott, de legalább hangulatos és a géphez képest elég csinos is volt. Ugyan az átvezető jelenetek gagyik voltak, de a csonkolásos harc és az állandó lőszerhiány (a nunchakuval csapkodva lehetett közelharcolni) azért felidézte az eredeti jobb pillanatait. ■

KLÓNVESZÉLY VÉRPATAKOK MINDENT BELE MULTIPLATFORM

DARKSIDERS: WRATH OF WAR

kiadó **THQ** fejlesztő **VIGIL** platform **PS3, X360** megjelenés **2009. TÉL**

Szinte halhatatlan lény hatalmas fegyverekkel verekszik a mitológia minden démona és szörnyetege ellen, ha kell karddal csapkodva, ha kell, kesztyűjével megfojtva áldozatát. Néha elsüt egy-egy varázslatot, máskor hatalmas lényekkel küzd meg, akiket végül elképesztően kegyetlen módon végez ki. Nem, nem az új God of War – a Darksidersről van szó.



Annak ellenére, hogy játékmenetében letagadhatatlan az ihlető (igaz, beismerni nem fogják, a producer csak hümmögött, amikor rákérdeztem), a Darksiders baromi jó játék lett. Nem akar sokat újítani, nem akar megváltóként tetszelegni, hanem egyszerűen egy kellemes élményt akar adni a játékosnak. És ehhez minden adott is, hisz a játék fantasztikusan néz ki, baromi jól játszható, és apokaliptikus története ellenére kellően humoros is.

Merthogy hősünk, a Háború, az Apokalipszis négy lovasának egyike büntiben van. Véletlenül száz évvel a terv előtt hozta el a világvégét, így aztán most büntetésképpen neki kell visszavernie a prédára leső gonoszokat. Vagy valami ilyesmi, mire a producer a történet végére ért volna, és már javában mészároltam egy több emelet magas gólemet. Az egyetlen dolog, amit a harcból hiányoltam, az a kivégzések bonyolítása volt – merthogy itt a már alig pihegő ellenfelet egyetlen gombnyomással ölhetjük meg, nem kell időzítve továbbiakat nyomogatni. Ez persze könnyebbé teszi a dolgot, de sokkal kisebb az élvezeti faktor is.

Néhol nincs harc, ehelyett kapunk egyszerű logikai feladatokat, néha egy-egy platformrészt, vagy falon futást, máskor pedig mondjuk lelkeket kell gyűjtögetni, hogy egy éhes démonnal feletessük őket. Ugyan túl változatosnak még így sem lehet nevezni a játékot, de a fél órás demót egyetlen pillanatra sem untam, főként a vidám beszólások és a tényleg élvezetes harc miatt.

Tavaly a játék egy szörnyű stíluskavalkád volt, ostoba és lassú harccal – most viszont teljesen megváltozva, új formában mutatkozott be. Ezek alapján elképzelni nem tudom, hogy milyen lesz, mire jövő év legelején végül a boltokba kerül – de az biztos, hogy szükségem lesz rá! ■









Előfizetői akció

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett **CSAK 9999 Ft**

Választható játékok:



7089 Ft megtakarítás!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

Extra előfizetői ajánlatunk

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék MIRROR'S EDGE, vagy
MERCENARIES 2 játékszoftver*

9588 + 11900 = ~~21488~~ Ft helyett

Konzolosoknak

CSAK
9999 Ft



Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék SPORE
játékszoftver

PC-seknek

CSAK
9999 Ft



Részletek: www.576.hu/elofizetes

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.


MEGJELENT!
The SIMS 3
The Sims 3 Gyűjtői változat,
csak az 576 KByte üzletekben!
The Sims 3 alapjáték
2 GB-os Sims gyémánt USB kulcs
Tippek-trükkök füzet magyarul
Exkluzív letölthető sportautó
The SIMS 3
GYŰJTŐI VÁLTOZAT
12+
PC DVD
Mac
2 GB USB
www.pegi.info
thesims3.com
MAGYAR NYELVEN 14.999,-!
VIDÉKI ÜZLETEINK
Debrecen Fórum BK. 06 70 377 7159
Debrecen Plaza 06 70 377 7160
Eger Agria Park 06 70 377 7161
Győr Árkád 06 70 377 7162
Kanizsa Centrum 06 70 377 7164
Kaposvár Corso Center 06 70 377 7170
Kecskemét Malom 06 70 377 7163
Nyíregyháza Korzó 06 70 377 7165
Pécs Árkád 06 70 377 7166
Szeged Plaza 06 70 377 7167
Szolnok Pelikán BK. 06 70 377 7168
Tatabánya Vértes Center 06 70 377 7169
BUDAPESTI ÜZLETEINK
Arena Plaza 06 70 377 7151
Árkád Üzletközpont 06 70 377 7152
Campona Üzletközpont 06 70 377 7153
Duna Plaza 06 70 377 7154
Europark 06 70 377 7155
Mammut 2 Üzletközpont 06 70 377 7156
Pólus Center 06 70 377 7157
Westend Üzletközpont 06 70 377 7158
Részletek: www.576.hu

tesztek

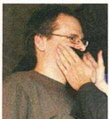
amikben megbízhatsz

TARTALOM



A HÓNAP JÁTÉKA

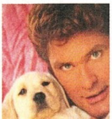
THE SIMS 3



GRATH
Főszerkesztőnk ezúttal Los Angelesben lógatta a lábát kerek egy hétig, élvezve az E3 lánykáit és kiállított játékait, alaposan elkerülve a tényleges munkát.



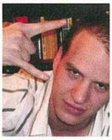
SZATI
Grath távollétét kihasználva szeretett tördelőnk két órás ebédszünetekre ment, kiélte netfüggőségét és mindent megtett a minimális munkáért!



WILSON
Naponta kapott ideg-rohamot az E3-as helyettesítés és tudósítás alatt, így továbbra is várja, mikor ismerik el végre zsenialitását az impresszumban.



SASA
Sasa ötször látta az égi angyalokat az Uncharted 2 kipróbálása után, egyszer a poklot az Alan Wakenél, de titokban a Wii Fit Plusra várt!



TYLER
Tyler e hónapban véglegesen belengedezett az újgenerációs konzolok világába, alaposan megkritizálva a nyári kínálat legjobban várt darabjait.



GREG5
Greg5 szuperhősöset játszott a Prototype játszóterén. Szerinte nem annyira jó, mint az Infamous, de még így is eljátszadozott az ártatlan járókelőkkel!

.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10 Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.

9 Az adott kategória egyikásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.

8 Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.

7 Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.

6 Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.

5 Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...

4 Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.

3 Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.

2 Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.

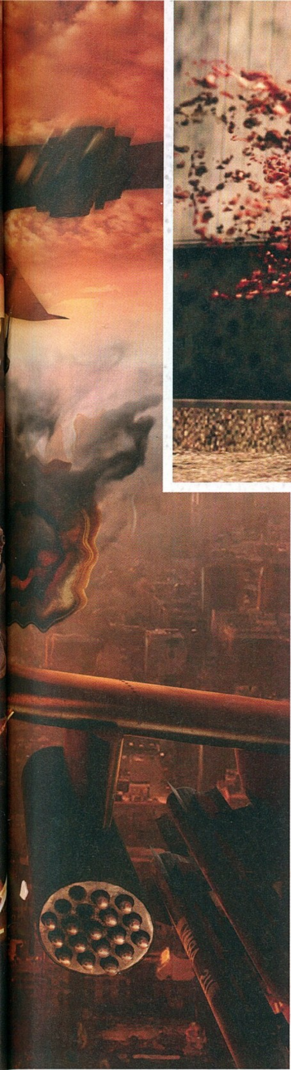
1 Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.

[PROTOTYPE]™



NEM TUDOM, KI IS VAGYOK VALÓJÁBAN. A MAGUKAT BARÁTAIMNAK MONDÓ GYARLÓ EMBERI LÉNYEK SZERINT A NEVEM ALEX MERCER. EGY KORMÁNYÜGYNÖKSÉG TITKOS PROJEKTJEKÉNT MŰKÖDŐ LABORATÓRIUMBAN TÉRTEM MAGAMHOZ. KORÁBBAN MEGHALTAM, VAGY CSAK EGYSZERŰ GENETIKAI KÍSÉRLET TERMÉKE VAGYOK? NEM TUDOM EGYELŐRE, DE FÉNYT KELL DERÍTENEM MINDENRE. A LABOR PROFJAI ALAPOSAN ALULÉRTÉKELTÉK ERŐMET ÉS KÉPESSÉGEIMET: A LESZÍJAZÓ ACÉLKAPCSOKAT HURKAPÁLCIKAKÉNT SZAKÍTOTTAM SZÉT, AZ ÉPÜLET ELŐTT ÁLLÓ FEGYVERES KOMMANDÓSOKAT PEDIG PUSZTA KÉZZEL PILLANATOK ALATT FELTRANCSÍROZTAM, MAJD MEGINDULTAM NEW YORK ÉLETTŐL PEZSGŐ UTCÁIN.





adatlap

kiadó **activision**
fejlesztő **radical**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **jún. 12.**
multiplayer **nincs**

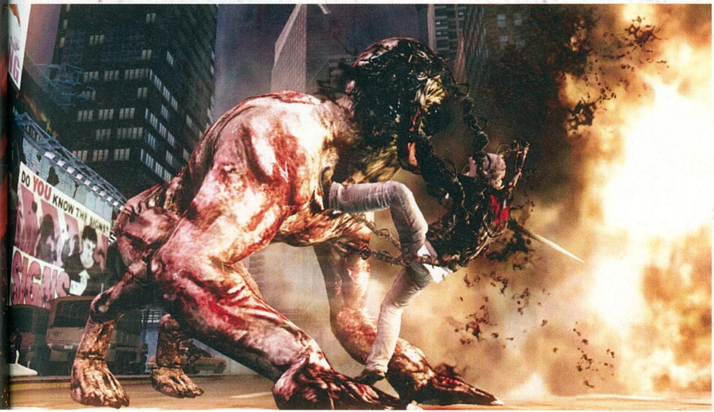
Bár nincsenek emlékeim, valahogy nem ilyennek kéne lennie egy amerikai nagyvárosnak. Egyes negyedekben a hadsereg tankjai és helikopterei cirkálnak, máshol vörös, négykézláb szökellő brutális mutáns lények öldösik a lakosságot. Nekem azonban nincs félnivalóm semmitől és senkitől. Múltam kiderítése érdekében számtalanszor kerültem összeütközésbe mindkét társasággal, de esélyük sincs ellenem. A felhőkarcolókon Peter Parkert megszégyenítő módon szökellek át, számtalan, folyamatosan fejlődő harci képességemnek és fegyveremnek hála pedig nemhogy a csoportosan támadó elit gyalogos katonáknak, de még a harckocsiknak vagy a nagyobb mutánsoknak sincs sok esélyük ellenem. Mostanában néha már légi csapással is próbálkoznak ellenem, de én ilyenkor csak fanyar mosollyal arcomon felkapok pár utamba eső kamiont, és velük tisztítom meg az égboltot. Persze át is vehetném az irányítást bármelyik harci jármű fölött, de minek, ha egyszer pengéim és karmaim is legalább ugyanolyan hatékony fegyverek. Génorzóként bárki külsejét és képességeit felhasználhatom, így ha valami igazán védett erődítménybe kell éppen behatolnom, elég csak az oda passzoló álcát magamra öltenem. Én vagyok a Pókember és a Terminator egy személyben – mégsem tudom, ki is vagyok valójában.

[EBBEN A JÁTÉKBAN NINCS MORALIZÁLÁS, NEM LEHETSZ JÓ – A TÚLÉLÉSÜNK SZÁMÍT, HA MINDENKI MÁS BELEHAL IS!]

HORROR AZ ALTERNATÍV NEW YORKBAN

Most, hogy a nagy fejlesztők és kiadók ráeszméltek, hogy egyszerűen képtelenség a GTA-k nyomába érni bármilyen nagyvárosban játszódó, óriási bejárható területeket ígérő gengszterszimulátorban, inkább megpróbálnak némiképp alternatív irányokba elmenni. Az mindenesetre érdekes, hogy a PlayStation 2 éra két platform-sorozatát, a Sly Coopert és a (Naughty Dog utáni korszakban) Crash-t tető alá mindkét csapat ennyire más, ennyire brutális és ennyire egymással megegyező irányba mentek tovább. A Prototype minden tekintetben igen nagy hasonlóságot mutat az előző számunkban tesztelt Infamousszel – és ebből következően a Crackdownnal is –, de mégis teljesen más hangulatot sugároz magából, és harcrendszere is nagyban eltér a Sucker Punch gyermekében látottakól. Míg az Infamous inkább sci-fi elemekkel keverte a városi szabadságot, addig a Prototype inkább enyhén horrorisztikusra sikerült és inkább a közelharcra koncentrál.

A háttér szerint egy alternatív jövőben járunk, ahol az Egyesült Államokat gyilkos vírustámadás éri. A mutáns sejteket egy New York-i metróállomáson engedik szabadon, és ezek szisztematikusan kezdik elemészteni és megfertőzni a nagyváros lakosságát. Hadiállapotot hirdetnek, a sugárutakon megjelennek a tankok, a levegőben helikopterek cikáznak, az egész városon úrrá lesz a félelem. Ilyen környezetben tér magához egy laborban főhősünk, Alex Mercer, aki ébredésekor azt sem tudja, ki ő és hogyan került oda. Nem kell sok idő azonban, hogy felfedezze a magában rejlő emberfeletti erőt és köpenyes szuperhősöket megszégyenítő képességeket. Elindul hát, hogy végül fényt derítsen egy mindent átszövő összeesküvésre, saját kilétére és megtisztítsa New Yorkot a mutánsoktól.





Mindezt egy döbbenetesen akciódús, hangulatos és kidolgozott intro meséli el számunkra. A kiindulási pont kicsit klisés, de egyáltalán nem rossz – így óriási kár, hogy az egész sztori csak egyfajta funkcionális háttérként szolgál a folyamatos brutális gyilkolászáshoz. A küldetések között többnyire csak monoton párbeszédeket hallgathatunk végig, néha egy-két érdekes résszel, de semmi olyannal, amire akár csak pár nap múlva is emlékezni fogunk. Nem tudom, ha már ennyire profi intrót sikerült összedobni, miért nem lehetett kicsit mélyebb tartalmat adni a sztorinak, vagy urambocsá az unalmas hablatyolás helyett inkább látványos, akciódús átvezetőket összehozni.

SZABADSÁG, SZERETEM

Szerencsére már a játék kezdeti szakaszában kidomborodik a Prototype számos tényleg lehengerlő tulajdonsága. Hiába, azért mégsem volt hiába a közel négyéves fejlesztés. Alex bár a GTA4 Nicojával ellentétben nem pattanhat be New York bármely autójának volánja mögé, erre egyáltalán nincs is szüksége. Öles ugrásaival villámgyorsan szeli a város utcáit, egy-egy nagyobb elrugaszkodás után becsapódásakor szolid kis krátert hagy maga után, a kocsikat, buszokat is könnyedén felborogatja. Ráadásul főhősünk Pókembert is messze maga mögött hagyva mászik, ugrál a felhőkarcolókon, tényleg nincs számára megmászhatatlan akadály, New York égbenyúló épületei valóságos különbejáratú játszóteret jelentenek számára. Tényleg fantasztikusan hozták össze Alex mozgáskultúráját, öröm nézni, ahogy villámgyorsan, gyönyörű mozgásanimációkkal csimpaszkodik, ugrál, szalad a falakon. Függőleges és vízszintes irányban is jó ideig képes rohangálni, sőt, lendületet véve a falakról óriási távolságokra ugorhat el, főleg a későbbi „siklóernyőző" képességének segítségével.

Az alternatív New York utcáit – illetőleg annak egy igen terjedelmes részét – teljesen szabadon, kötöttségek nélkül járhatjuk, repülhetjük be, a játék szabadságfoka nagyjából az Assassin's Creedhez és a Spiderman-játékokhoz hasonlítható. Egy igen fájó pont van csupán: bár félelmetes, hogy ekkora, milliónyi embertől, járműtől, mindenféle rusnyaságtól nyüzsgő placcot egyetlen másodperc töltögetés nélkül járhatunk be, sajnos csak külső terek vannak a Prototype-ban, szinte egyetlen épületbe se tehetjük be lábunkat. A város megvalósítása még így is kimagasló, a járókelők, járművek a lámpáknak engedelmeskedve, közlekedési szabályokat betartva mozognak és hihetően reagálnak minden eseményre. Ha felkapunk egy verdát és a járókelők közé vágjuk, mindenki hanyatt-homlok menekülésbe fog, míg ha emberi álcát öltve sétálgatunk a tömegben, reakcióik akkor is teljesen hitelesek. Alex természetesen nem épp egy okleveles illemtanár, az emberek közt sétálva ellentmondást nem tűrően kisebb kézmozdulatokkal lökdösi arrébb az útjába álló halandókat, ennek kidolgozottsága szintén az Assassins Creedben látottakhoz hasonlítható, és bár nem gyakran fogunk csak úgy natúrban sétálgatni, kellemes apróság.

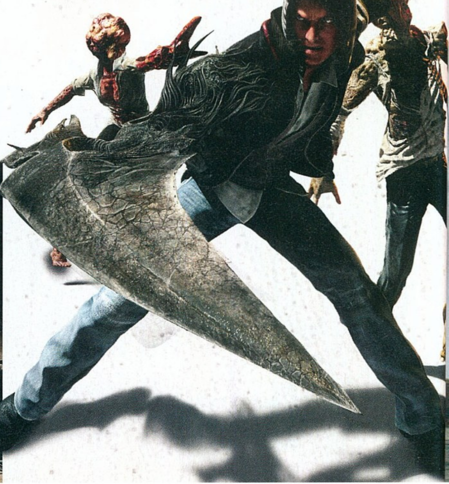
[FÉLELMETES A HASONLÓSÁG AZ INFAMOUS-HÖZ – IGAZ, A SONY JÁTÉKA HAJSZÁLNYIVAL IZGALMASABB, HANGULATOSABB]

A város lemodellezése elsőrangú munka, sok híresebb utcát már látásból könnyű felismerni – mégsem volt hiába a fejlesztők által készített több tízezernyi fotó –, de persze akadnak komoly eltérések. Például a valódi New York keleti részén tudtommal nincs egész épületeket elfoglaló, magukból génmanipulált rusnyaságokat ontó kaptárak; bár az is igaz, hogy még nem jártam ott. A város nagyjából három különböző típusú területre osztható: a normál, még fertőzésmentes helyszíneken az átlagos New York köszön vissza ránk, hétköznapjaikat élő emberekkel. Más részeket viszont teljes egészében megszállt a hadsereg, a sugárutakon tankok cirkálnak, fejünk felett helikopterek húznak el, és csak megfelelő személyazonosság bizonyítása után engednek a fontosabb épületek közelébe, ellenkező esetben habozás nélkül tüzet nyitnak ránk. A legveszélyesebb környezet azonban a fertőzöttek világa, főleg hogy ezeken a helyeken rendszerint igen nagy erőkkel előbb-utóbb megjelenik a hadsereg is, másfelől a villámgyors, nagyot sebző rusnyaságok jóval nagyobb veszélyt jelentenek ránk, mint a gyalogos katonák.

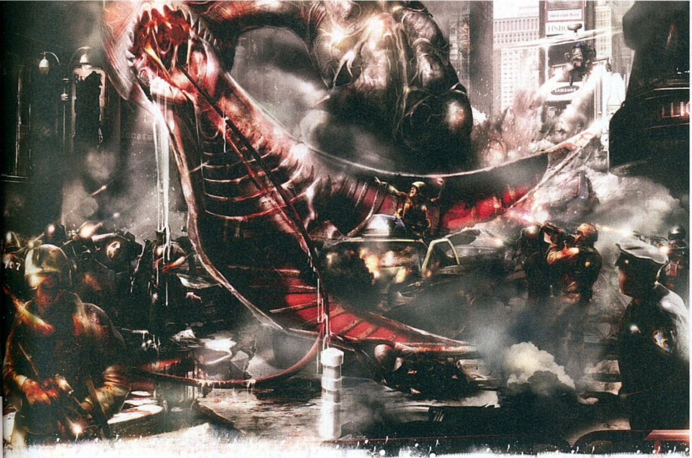
■ **Ha valakit meg akarunk alázni, különleges képességek nélkül, puszta öklünkkel, lábunkkal végezzük ki**

Hová tűnt a multiplayer?!

Legnagyobb bánatunkra hiába tolták el a játék megjelenésének idejét majd egy teljes évvel, még ezt is csak úgy sikerült tartani, hogy mindenféle multiplayer részt kivágtak a Prototype-ból. A kezdeti hírek szerint a kooperatív hentelés mindenképpen helyet kapott volna a játékban – ezt a küldetések viszonylagos egyszerűsége miatt nem is lett volna olyan nehéz megvalósítani, mint mondjuk egy GTA-ban –, de az egymás elleni csatározások is legalább ekkora élményt nyújtanának, főleg, ha a mutánsokat is irányításunk alá vonhattuk volna. A cég fejesei szerint azonban az időhiány miatt nem tudták volna a kellően magas színvonalat biztosítani multiplayer módban, ám attól nem zárkóztak el, hogy a későbbiekben egy letölthető kiegészítő formájában esetleg ezt a hiányosságot. Mindenesetre nagy kár érte, a Mirror's Edge óta nem volt játék, ami ennél jobban ordított volna a multi komponensért.







MUTÁNS VÉRFÜRDŐ

No és vajon mekkora félnivalónk van egy ilyen gyilkos, véráztatta, katonai ellenőrzés alatt álló városban? Hát nem sok, Alex ugyanis az egyik legtáposabb antihős, akit Sylar óta láttunk. A fegyveres kommandósokat egyetlen brutális ökölcsapással küldhetjük másvilágra, még csoportosan sincs esélyük, köszönhetően a területre sebző speciális képességeinknek. Lendületet véve kisebb krátert létrehozva csapódhatunk be közéjük, de akár gyilkos, földből előtörő csápokkal is felnyársalhatjuk őket, kihívást tényleg nem jelentenek. Úgy már kissé nehezebb dolgunk lesz, ha páncélos támogatást is kapnak, bár ha megfelelő útvonalon közelítjük meg őket, akkor nem lehet gondunk, révén elég lassan és nehézkesen mozognak és lőnek. Igazából csak arra kell vigyáznunk, hogy mialatt hevenyen csépeljük a tankot kedvenc halálosztónkkal – azért nekik már kell jó pár csapás –, a relatív mozdulatlanság közben mások ne nagyon találjanak el. Itt már érdemes figyelnünk sarokban látható minitérképet is, mely szerencsére kijelzi az összes ránk nagyobb veszélyt jelentő egység helyzetét. Ha sokan vannak, érdemes olyan útvonalon megközelíteni őket, hogy egyszerre csak egy-kettő tűzvonalába kerüljünk be, és fokozatosan felőrölni páncélzataikat.

Az igazi problémát azonban nem ők, hanem a helikopterek fogják jelenteni. A négy-ötfős csoportokban, kiszámíthatatlanul cirkáló propelleresek bármikor bárhonnan ránk zúdíthatják égi áldásukat, mely már azért számottevő sebződéssel jár. Bár felkaphatunk a harctérről egy rakétavetőt, melynek két lövésével roncshalmazzá változtathatjuk őket, a fegyver hajkurászása miközben vagy negyvenen lőnek ránk izomból, elég macerás. Főleg hogy csak öt-hat rakéta jár egy RPG-hez, aztán mehetünk másikat keresni. Bár a falakról, tetőkről elrugaszkodva is megostromolhatjuk őket, az automatikus célzórendszer ellenére a távolság miatt elég nehéz csapásokat bevinni nekik. Szintén egy lehetőség, hogy hozzájuk vagdossuk az utunkba kerülő tartálykocsikat vagy tetszőleges, öt tonnát meghaladó objektumokat, azonban ezek elől elég könnyen kitérnek, néha pedig olyan távolságból bombáznak, hogy ilyen típusú támadásra esélyünk sincs az adott helyről. Külön szemétség, hogy bizonyos időközönként folyamatos utánpótlás érkezik belőlük.

Bár életerőnk lassan, de folyamatosan töltődik vissza, ha egy ideig nem kapunk be sebzést és tényleg elsöprő erejű támadásokra vagyunk képesek, a játék második felében érvényesül a „sok lúd mutánst győz" szabály. A huszadik küldetés környékétől már elsöprő létszámú hadseregek ellen kell felvennünk a harcot, nem ritkán tucatnyi tank, negyven-ötven katona és hat-hét

Ezúttal nem elképzelhetetlen az a pofon, ahol szó szerint a fal adja a másikat.







■ Az amúgy nem feltétlenül látványos játék kirobbanó formába megy át, amint elkezdünk úgy istenigazából akciózni, a különleges képességeinket használni – repülni, járműveket hajigálni, katonákat öldösni és káoszt kirobbantani.

helikopter szórja ránk egyszerre az áldást (ez szívás, de megint kiemelném: ilyenkor sem röccen meg a játék!). Igencsak végig kell gondolnunk, milyen irányból és hogyan érdemes rájuk támadnunk, mert ilyen elsöprő kompánia ellen nagyon gyorsan elvérezhetünk, ha nem megfelelő módon közelítjük meg őket, olyan állandó golyó- és bombazáport kaphatunk a nyakunkba, hogy szinte meg se tudunk mozdulni.

Sajnos azonban pont az ilyen epikus csatákban jön elő a játék két komoly hibája. Mindenekelőtt a célzórendszerrel volt gondom. A bal ravaszt nyomva tartva irányíthatjuk rá célkeresztünket valamelyik közelben álló ellenfelünkre, arra azonban nem sikerült rájönnöm, mi a fene alapján választ a rendszer célpontot. Roppant idegesítő, mikor három-négy helikopter soroz folyamatosan és épp lerakétáznánk őket, a célkereszt nem őket, a legnagyobb veszélyt jelentő objektumokat célozza be, hanem a kis mitugrász puskás katonákat. Persze a célponton tudunk manuálisan változtatni, de iszonyú macerás bombazápor közepette még gyorsan matatni a célkereszttel.

A másik roppant idegesítő dolog a harci járművek feletti irányítás átvételénél van – merthogy a végigjátszás előrehaladtával egyre több típusnál ugorhatunk be a volán mögé. Bár ez jó lehetőség, hogy kicsit rendbe hozzuk életerőnket – a járműveknek természetesen külön páncélzatuk van –, és a tankokból távolról is igen szép tűzerőt szabadíthatunk ellenfeleinkre biztonságos fedezékből. A nem kis bibi az, hogy jó tíz-tizenöt másodpercbe is beletelik, amíg megszerezzük az irányítást. Bár a manőver a kontrollerünkön csak egy gombnyomásból, majd veszett gombnyomkodásból áll, a roppant hosszas animáció közepette simán lebombáznak minket, semmi hatásunk nincs az eseményekre, amíg a kényes folyamat tart. Nekem volt, hogy három-négyszer egymás után sem sikerült a dolog, mindannyiszor teljesen tehetetlenül figyeltem, ahogy Alexet valaki vagy valami megszakítja a folyamatban. Nagyobb tömegben tehát ilyen manőverekre esélyünk sincs, mindig keresnünk kell egy viszonylag kihaltabb utcát, és ott bepróbálkozni az ilyesmivel, majd átgurulni a következő utcába és ott tüzet nyitni. Helikoptereknél hasonlóan macerás a helyzet, ha nem parkoló állapotban vannak, csak náluk már a felmászás is körülményes, mert ez is csak akkor lehetséges, ha egy szomszédos épületről pont át tudunk rájuk rugaszkodni.

ÁTVÁLTOZÁSOK ÉS RPG ELEMEK

Alex egyébként számos alakot képes ölteni, melyekhez különböző fegyverek, és ezekhez kapcsolódó eltérő kombók és speckók járnak. A katonaság ellen számomra a közepes hatótávolságú, ám jókorát sebző, gyors pengék váltak be, ám lehet próbálkozni Rozsomákot idéző karmokkal, acélöklökkel, vagy Kratostól lopott hosszú láncokkal is. Igazából a katonák ellen ezek bármelyikével gyorsan eredményesek lehetünk, hisz ők alig egy-két csapást bírnak ki, a páncélosok pedig főleg a pengékre érzékenyek. Igazán jelentőségük a speciális fegyverképességeknek a mutánsok ellen van, akik magunkhoz hasonlóan igen magas életerővel bírnak, és igen durva sebzésre is képesek. Az ő taktikáikat, mozgásaikat érdemes hamar megtanulni, viszonylag kiszámíthatóak, ám ellenük, főleg a főellenfelek ellen alaposan szükség lesz a speciális képességeinkre.

[A ZSÚFOLT NEW YORK VALAMI FÉLELMETES MÓDON VAN BERENDEZVE, ÉLMÉNY NÉZNI, AHOGY A CIVILEK NYÜZSÖGNEK]

Nagyon jót tesz a játéknak, hogy egy elég részletes, pontalapú fejlődési rendszer is helyet kapott benne. A fő- és mellékküldetések abszolválásáért, de az azokon belüli mindenféle teljesítményeinkért is – légi csapás elkerülése, nagyobb ellenfelek elpusztítása stb. – „tapasztalati pontokat" kapunk, amiket nyolc kategóriába osztva költhetünk el egy almenüben. Ezek egy része az állóképességünket javítja például életerőnk, illetőleg annak regenerációs sebességének növelésével, egy másik típusa pedig új, látványosabb, vagy gyorsabb mozgásokat tesz elérhetővé. Túlnyomó többségük azonban a különböző fegyvermódokhoz kapcsolódó kombókat teszi elérhetővé, vagy fejleszti tovább őket. A rendszer jól működik és elég jó ösztönző erőt jelent a végigjátszáshoz.

Erre nagy szükség volt, a Prototype ugyanis az első pár küldetés után, miután kiismertük a játék lehetőségeit és harcrendszerét, kissé monotonná válik. Először is csaknem összes alkalommal mindenféle kihívás nélkül keresztül kell ugrabugrálnunk







■ Bár ha nagyon kell, tudunk emberi formát ölteni, hősünk, Alex Mercer sokkal több, mint egy egyszerű humán...

fél New Yorkon, ami ugyan látványos és élvezetes kezdetben, de harmincadszor már nem annyira poén. Megérkezve tényleges küldetésünk helyszínére vagy megvédve valamit, vagy éppen eljutva valahova mészárlást kell rendeznünk az ott tanyázó katonák, harckocsik vagy mutánsok között, egyes esetekben csak ezek bizonyos „típusaira" koncentrálva. Így vagy úgy, a fókusz mindig a harcon van, ami pár nap játék után kissé monotonná válik. Hiába hadakozunk egyszerre akár jó hatvan katonával, tankkal, helikopterrel, tényleges ellenféltípusból elég kevés van, a három különböző támadó gépezet, négy eltérő fegyverzetű katona és pár eltérő típusú mutáns nem nyújt kellő változatosságot. Hiába támadnak mindezek akár egyszerre is, hatalmas hullámokban, hosszútávon a játék akkor is kissé önismétlővé, sőt, az említett célzórendszeri gondoknak köszönhetően frusztrálóvá válik. Bár a játék második felében van néhány ötletesebb küldetés is, sőt, a nehézség is kellően megemelkedik a huszadik misszió körül, az Infamoushoz hasonlóan a program elég sokat veszít diszkrét bájából az első öt-hat óra játék után.

[SAJNOS MULTIPLAYER VÉGÜL NEM KERÜLT A JÁTÉKBA, PEDIG A KOOPERATÍV-MÓDOT SOKÁIG ÍGÉRGETTÉK]

A harmincegy főküldetésen való végigkecmergés egyébként korrekt, úgy tizenöt órás játékidőt takar. A sztoriorientált megbízatások teljesen lineárisak, sorrendjükön nem változtathatunk, ám New York utcáin számos opcionális feladat teljesítése is vár ránk. Ezek túlnyomó része bizonyos ellenféltípusok egy konkrét módszerrel történő legyilkolásában merül ki, teljesítményünket pedig egy háromfokozatú skálán értékelik arany, ezüst, vagy bronz érmével, és persze az ehhez tartozó megfelelő tapasztalati pontszámmal. Nekem az alküldetések közül egyedül az időre menő checkpointvadászat tetszett, mikor pontosan kiszámított, precíz mozgásokkal, ugrásokkal, parkourt idéző stílusban kell az egyes helyekre villámgyorsan eljutnunk.

Összességében azonban fejlődési rendszer ide, milliónyi mellékküldetés oda, az első végigjátszás után hiába nyílik meg a nehéz fokozat is, nem nagyon marad kényszer bennünk, hogy további órákat töltsünk el a vírusfertőzött New York-ban.

A megvalósítás, a város kidolgozása elég szépre sikerült, főleg azt figyelembe véve, hogy az egész várost egyetlen töltőképernyő nélkül ugrálhatjuk be. Az épületek textúrái korrektek, a fényviszonyok viszont közel sem olyan szépek és megkapóak, mint az Infamousben. Az autók, karakterek kidolgozottsága nagyjából átlagosnak mondható, egy idő után kicsit zavaró a gyakori ismétlődésük, de figyelembe véve, hogy a programnak egyszerre több százat kell lekezelnie ez teljesen elnézhető. A napszakok váltakozása ugyan nem túl látványos, és néhány időjárási effektet is el tudtunk volna képzelni, összességében azért nincs okunk panaszra.

A környezeti hangok, utcai zörejek egy kicsit szegényesek, a szinkronhangok pedig a főszereplő gyilkos orgánumától eltekintve átlagosak, csak úgy, mint a háttérben megbújó zene.

INFAMOUS = PROTOTYPE 1.1?

Kissé szerencsétlen dolognak tartom, hogy a Prototype-ot pont az Infamous kijövetele utánra időzítették végül. Bár aki nem rendelkezik PS3-mal, azt ez bizonyára csöppet sem zavarja, a két játék az eltérő hangulat és harcrendszer ellenére olyannyira hasonlít egymáshoz, sőt, még a hibáik is olyannyira megegyeznek – ismétlődő küldetések, monotonitás –, hogy egy hónapon belül kissé sok lett a felhőkarcolókon való ugrabugrából. A Prototype mindenesetre korrekt adrenalinbomba, amit érdemes minden akciójáték kedvelőnek kipróbálnia, de egy ilyen jó csapattól ennyi fejlesztési idő után akkor is kicsit többet vártunk. ■



Szupererők, átváltozások

Főhősünk, Alex génorzó képességének segítségével számos alakot képes ölteni, melyekhez más és más fegyverek és velük végrehajtható speciális képességek párosulnak. Leghatásosabb talán a duplapengénk, melyekkel különböző villámgyors és brutális csapkodásokat hajthatunk végre földön és levegőben egyaránt. Karmainkkal és kalapácsöklünkkel kicsit nehezebb bánni, bár a pörgés és magasból lecsapódás képességeink szépen meg bírják ritkítani sűrű csoportban álló ellenfeleinket. Kár, hogy a megtévesztésre irányuló átváltozások lehetősége közel sem lett ennyire kidolgozva. Elég csak egy félreeső helyen átvennünk a korábban „elfogyasztott" katona formáját, és máris gond nélkül sétálhatunk a detektorok által nem védett legnagyobb bázisokra is. Még akkor sem szúrnak ki, ha a szemük előtt zúzunk össze kocsikat, mászkálunk a felhőkarcolókon, csak, ha megtámadjuk őket, akkor nyitnak tüzet ránk.

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

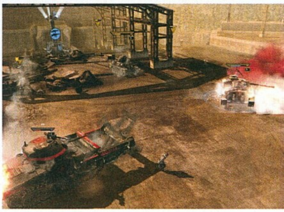
Horribilis mészárszék New York utcáin, némi Pókember és GTA után érzettel. De sajnos a fejlődési rendszer sem menti meg a monotonitástól.

greg5 **8.1**





COMPANY OF HEROES TALES OF VALOR



ALAPOZÓ A Company of Heroes 2006 legjobb stratégiai játéka volt – és a lelkesedés a program iránt mind a fejlesztők, mind a játékosok körében akkora volt, hogy még ma, közel három évvel később is született egy újabb kiegészítő.

adatlap
kiadó **thq**
fejlesztő **relic**
platform **pc**
megjelenés **máj.19.**
multiplayer **2-8**

A Relic megmutatta 2006-ban, hogy nem csak fantasy és sci-fi vonalon képesek zseniálisat stratégiai játékokat alkotni, de a második világháború elcsépelt hadszínterein is ők a legjobbak. A Company of Heroes ügyesen ültette át a Dawn of War-szériájuk legjobb elemeit a friss környezetbe, az újfajta, területszerzésre épülő erőforrásrendszer pedig az akkoriban káprázatosnak számító látványvilággal párosítva három esztendővel ezelőtt is elhozta számukra az év legjobb RTS-ének trófeáját – sokadik alkalommal. Sajnos kiegészítők terén már nem ennyire makulátlan a csapat: bár a DoW Winter Assault expanziója még megállta a helyét, a Dark Crusade és a Company of Heroes első küldetéslemeze, az Opposing Fronts is inkább csak kiadójuk által kikényszerített, erőtlen folytatások voltak. Sajnos nincs ez másképpen a Tales of Valorral sem.

Ha csak egy kicsit több tartalom lenne benne, csak egy kicsivel több újítással, már jobban lelkesednénk

HIÁNYHÁBORÚ

Kilenc küldetés: nagyjából ennyi újdonságra számíthatnak a monitortábornokok, akik beruháznak a CoH második expanziójára. A háromszor három misszió ráadásul semmi újdonságot nem hoz a játékmenetbe, röpke 20-40 perc alatt könnyedén végigvihetjük bármelyiket, akár nehéz fokozaton is. A kézikönyv „újdonságok a játékmenetben” oldala is egyetlen rövid bekezdésből áll: a „közvetlen tűz” gomb segítségével ezúttal teljesen pontosan meghatározhatjuk bakáink golyószórásának irányát. No persze nem olyan látványos és hatásos módon, mint a Men of Warban, de azért ez is valami. Én igazából azt nem értem, hogy az Opposing Fronts újítása, a dinamikus környezet- és napszakváltakozás miért nem került be a Tales of Valorba. Azt meg pláne nem tudom felfogni, hogy ha már hét új egységgel is gazdagították arzenálunkat, azok miért kivétel nélkül csak a többjátékos csatározásokban elérhetőek. Itt van például az M18-as Hellcat tank, ami a háború leggyorsabb páncélozott harcjárműve volt a maga 80 km/órás tempójával, vagy a németek Schwimmwagen elnevezésű, kétéltű csodafelderítő „úszó autója”, de könyörgöm, miért nem lehetett ezek köré legalább egy-egy fránya singleplayer missziót kanyarítani?!

A küldetések egyébként a Dawn of War 2-höz hasonlóan erőteljesen az akció irányába mozdultak el – én a Tales of Valor egyjátékos módját sem nevezném már igazán stratégiai játéknak. A jól bevált területfoglalásos mókának, a lőszer- és üzemanyag-utánpótlás megfelelő biztosítására szinte egyáltalán nem kell figyelnünk, a DoW2-höz hasonlóan itt is általában egy-kettő, később négy-öt szakasszal kell végigirtanunk az egyes pályarészeket, vagy megvédenünk adott pozíciónkat. Gyalogos egységcsoportjaink, ha nem vagyunk nagyon bénák, csak a legvadabb tűzharcban halálozhatnak el végleg, köszönhetően a „jól bevált” gyógyítás opciónak: amíg egyetlen bakánk is él, addig azzal az egész csapatot életre tudjuk kelteni a csatatéren.

BESZORÍTVA

A legjobban azonban az fájt, hogy ellentétben az alapjáték többféle módon megoldható változatos pályáival, itt

■ Ez a látvány három éve azért ütősebb volt, de még ma sem nevezhető rondának a Company of Heroes



■ Igazi lehúzás: még az előző kiegészítő újdonságait sem tartalmazza a Tales of Valor!







■ A rombolás még most is sikerre vezető taktika, legalábbis a városi pályákon. Kár, hogy az ellenfél is tudja ezt...



■ Az új pályák amúgy nem rosszak, kellően változatosak is – csak éppen nagyon kevés van belőlük





gyakorlatilag minden alkalommal teljesen be vagyunk szorítva egy adott szűk terepre. Nincs lehetőségünk több irányból, más és más taktikákkal megközelíteni célpontjainkat, mert még egy fránya házat sem tudunk általában megkerülni, valami mindig útját állja manőverezési lehetőségünknek, így szinte teljes egészében a pályadesignerek által ránk kényszerített útvonalon haladhatunk végig csaknem halhatatlan csapatainkkal. Puskásaink és tankjaink a szokásos módon, bár kicsit felgyorsított ütemben fejlődnek, így a három felvonásos hadjáratok végére gyakorlatilag mindenkinek az összes speckó képességét megkapjuk, szóval itt sincs túl sok variálásra lehetőségünk.

A háború befejező harmadára koncentráló kampányok felépítése azért hál'istennek mutat némi változatosságot. A Tiger Ace hadjáratban elnevezéséhez hűen brutális harckocsikat fogunk irányítani, a Causewayben egy elit brit ejtőernyős osztag halált megvetően bátor, harcvonalak mögötti áskálódását élhetjük át, míg a falaise-i katlannál a német haderő utolsó, kétségbeesett védelmi vonalát építhetjük ki. Érdekes, hogy ezúttal számos szövetséges egységet is az AI irányít helyettünk: például ahogy gyalogosainkkal szép sorjában kiirtjuk a tankelhárító lövegeket, úgy érkeznek meg harckocsijaink a hátunk mögé. Az átvezetők teljesen jellegtelenek, nagyrészt állóképeken ásítozhatunk, néha kapunk csak egy pár másodperces rövid animációt. Összességében semmi maradandót nem nyújtanak az egyjátékos kampányok, talán ha egy emlékezetesebb küldetés van a kilenc misszió között.

Nyerd meg!

A Multimedia Holding felajánlott egy példányt a játékból.
A kérdés: ***Mikor jelent meg az utolsó Homeworld rész a Relictől?***

A válaszokat a szokásos címre kérjük (Company of Heroes tárggyal), július 6-ig!



TÁBORNOKOK A VILÁGHÁLÓN

A többjátékos mód esetén már valamivel jobb a helyzet, a hét új egység kiismerése és begyakorlása már valamivel több időt fog igénybe venni, mint a hadjáratokon való végigküzdés. A Relic online rendszere hozza a formáját, a rangrendszernek és az automatikus párosításnak köszönhetően mindenki pillanatok alatt megtalálhatja a hozzá leginkább passzoló ellenfeleket, beállítási lehetőségekben, statisztikákban sincsen hiány, bár a három új „játékmód" gyakorlatilag csak minimális módosításokat jelent az eddigi lehetőségekhez képest. Van pár új térkép is természetesen, jórészt a gyors küzdelmekre koncentrálva, de azért mi nagyon tudtunk volna örülni, ha legalább az Opposing Fronts térképeit is beleteszik a második kiegészítőbe, urambocsá egy kooperatív hadjáratozást is el tudtunk volna képzelni, főleg ha már ezt a lehetőséget a DoW2-ben is megkaptuk. A multi résszel egyébként továbbra sincsenek gondok, mindig van fent pár ezer játékos, és igazán élvezetes, lagmentes csatákat lehet vívni – gyakorlatilag ezek a többjátékos csatározások mentik meg a Tales of Valort a teljes bukástól.

COMPANY OF LAZIES?

A Company of Heroes második hivatalos kiegészítője sajnos sebtiben összeütött fércmunkaként hat. Bár önmagában is futtatható, és kedvezményes áron kerül a boltok polcaira, ennél manapság jóval többet várunk egy kiegészítőtől – pláne ha a Relic emblémája díszeleg a dobozon. A kanadai csapatnak inkább az új játékaira kéne erőforrásait koncentrálnia, mert ha ezt így folytatják, a legjobb RTS fejlesztő brigád gyorsan elindulhat a lejtőn. Kár lenne értük – főként azért, mert a Homeworld 3-mal még lógnak nekünk! ■

576 értékelés

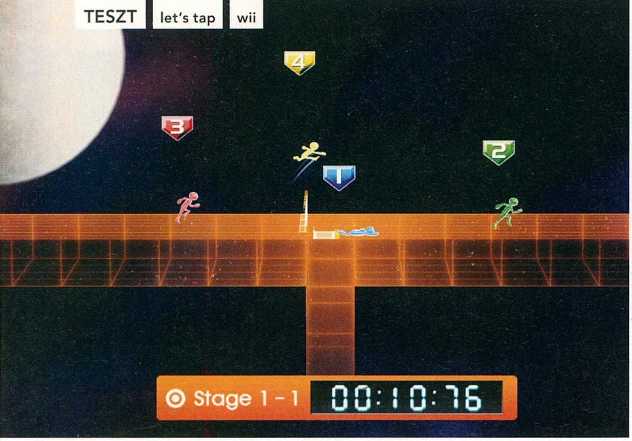
p4 2 ghz, 512 mb ram, 128 mb vram

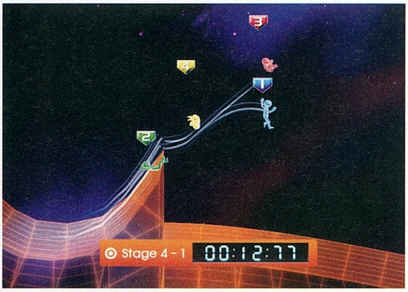
	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A kilenc nyúlfarknyi, akció orientált küldetés jó, ha két délutánra leköt, a multi új egységei és játékmódjai viszont megmentik a Tales of Valor-t a bukástól.

greg5 **6.0**





adatlap
kiadó **sega**
fejlesztő **prope**
platform **wii**
megjelenés **2009. jún.**
multiplayer **2-4**



A repülős részen kellemes multiplayer-élményben lehet része a próbálkozóknak, de a legjobb erre a szaladgálás!

LET'S TAP

ALAPOZÓ A Prope válogatása a videojátékok minimalista, finom esszenciája, a vezérfonal pedig az interaktivitásban rejlő szórakoztatási faktor.



Mintha csak a Sors akarta volna így – ennek a két útnak össze kellett futnia. A Nintendo hardverét tekintve elmaradott, de kreatív lehetőségeket rejtő konzoljának, és a saját céget alapító Yuji Naka videojátékokról alkotott víziójának keresztezésével olyan játék született, amely mindkét fél esetében azoknak legnagyobb pozitívumait domborította ki. A Let's Tap esetében kristályosodik ki a Sonic Team tagjaiból verbuválódott Probe egyszerűségre törekvő filozófiája és a Nintendo „szórakoztatás mindenek felett" mantrája – hiába, hogy ránézésre nem tűnik többnek egy újabb felesleges minijáték-gyűjteménynél.

És hogy mi a varázs? A legmegkapóbb a humán interfész: a Let's Tap ugyanis nem igényli a kontroller aktív használatát, az irányító végig arccal lefelé pihen egy kartondobozon – ezt kell a játékosnak finoman pöcögtetnie. Az ötféle játékmód mindegyike alaposan kiglancolt darab, tűnjenek bármilyen egyszerűnek is; a könnyed megközelíthetőség csupán mindenki számára elérhetővé teszi a játékot, nem lealacsonyítja azt. Ez, barátom, színtiszta videojáték, amely csak a lényegre koncentrál – az interakcióra, a funkcionális, de stílusos teljesítmény-visszajelzésre, a pontosságra és a jó reflexekre.

A Tap Runner esetében az ütemes, fürge dobolás kapja a főszerepet: ezzel mozgathatjuk a stilizált, drótvázas környezetben versengő futónkat. Finoman a dobozra csapva ugorhatjuk át a gátakat, szökkenhetünk fel a rugós platformokon, a leheletfinom kaparászásra pedig a kötéltánchoz lesz szükség. A Rhythm Tap a Bemani-család sarja, pofonegyszerű ritmusjáték-élvezeteket kínál, valamint piszok jó J-pop nótacsokrot – csak a megfelelő ütemre kell figyelnünk, semmi másra. A Silent Blocks egyszertűsített, letisztult Jenga: bár a válogatás összes minijátékára érvényes, hogy társaságban mutatják meg magukat teljes pompájukban, ez leginkább az instabil torony elemeinek szedegetésekor érvényesül. A Bubble Voyager oldalra scrollozós ügyességi/lövöldözős anyag, ahol a vertikális mozgást tudjuk a pöcögtetés intenzitásával változtatni, figyelve az ívekre, az elszórt aknákra és a begyűjtendő csillagokra – az audiovizuális megvalósításban érezhető finom Rez-áthallás minden Sega rajongónak heves szívdobogást okozhat. A Visualizer kötetlen játszótér: a doboz püfölésével durranthatunk tűzijátékot, tradicionális japán aláfestő zene kíséretében locsolhatunk festéket egy vászonra, vagy az állóvízen generált hullámok látványára relaxálhatunk.

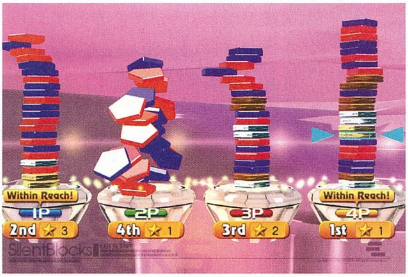
A Let's Tap, noha bátor, önálló és friss kísérlet, nem mérföldkő, és nem is egy frissen kitaposott ösvény: ez az út nem vezet sehová. Ez azonban nem a hardcore elszigeteltség magányossága: a Let's Tap a másik véglet felől meríti ki a rétegjáték fogalmát. Wii Sports ez, a Sega értelmezésében, azzal a taszító hatással, ami a magát kemény magként definiáló közönséget elidegeníti a játéktól. A kor, amelybe a játék született, maga a tudathasadás, ami a lényeget pont a lényeg megcsúfolásának tekinti. Az pedig paradoxon és közröhej egyszerre, hogy egy olyan anyag kapcsán bonyolódom kocsmafilozófiai fejtegetésbe, ami az utolsó pixelig maga a videojáték, és ennek a bebizonyítására a legkevésbé sem szorul rá. ■

TÓTÉK

A Let's Tap minden idők legolcsóbb kiegészítőjével érkezik, drága és helyfoglaló plasztik kontroller helyett egy szó szerint fillérekből előállított kartondobozt nyújtva a játék élvezetéhez. Örkény István mindenképp büszke lenne a Segára, pláne ha a rejtett poént is látná: a játék maga is kartondobozban kerül a boltokba, vagyis megszületett a játéktörténelem első (?) Matrjoska babája. Örnagy úr, dobozoljunk!

Nem egy grafikai erődemonstráció, de a célnak megfelel





576 értékelés

480p, dpl 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

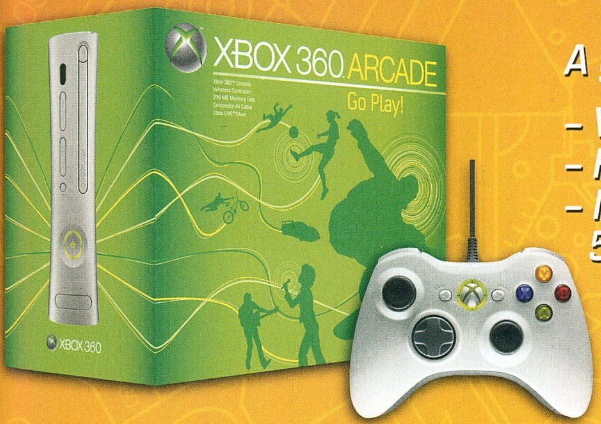
VÉLEMÉNY

A nagybetűs Videojáték gondosan kivonatolt lényege.

tyler **8.0**

KIEMELT XBOX 360 AJÁNLATAINK!

ARCADE GÉPCSOMAG
+ ajándék vezetékes kontroller



A gépcsomag tartalma:

- Vezeték nélküli kontroller
- HDMI kimenet
- Memória kártya, 5 db arcade játékkal

59.990,-



- Blue Dragon
- Crackdown
- Dead or Alive 4
- Forza 2
- Gears of War
- Halo 3
- Mass Effect
- PGR 4
- Viva Pinata Party Animals

XBOX 360 CLASSIC JÁTÉKOK

5.999,-



További részletekért látogass el weboldalunkra: www.576.hu



Sacred 2 Fallen Angel





ALAPOZÓ Kamu-RPG, a kincsgyűjtős, varázstárgyhalmozós, pénzharácsolós variációból. A fejlesztők szeretnék, ha Diablo-klónnak neveznénk, de ehhez több igyekezet kellett volna – ez így kevés…

Kicsivel több, mint fél éve írtunk a Sacred 2 PC-s verziójáról, és megannyi halasztás után végre elérkezett hozzánk a konzolos kiadás is. Nagy kár, hogy a platformváltás nem járt legalább részben koncepcióváltással is, mert a Sacred 2 ódivatú receptje bizony csak tessék-lássék módon működött már alapból is; hát még ezzel a megvalósítással…

GYŰJTÖGETŐ ÉLETMÓD

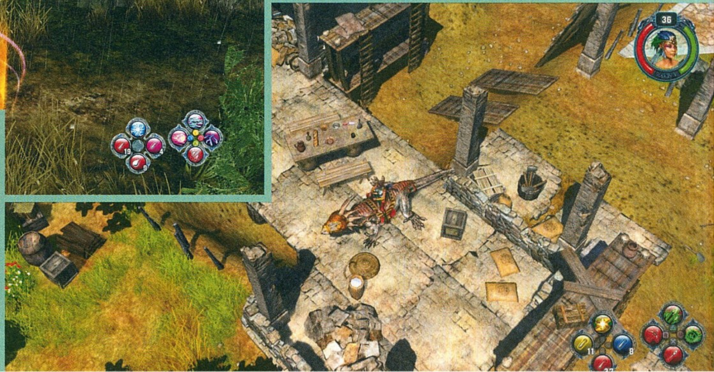
A kiadó ugyan szerepjátékként élteti a játékot, de ne dőljetek be ennek! A Sacred 2 még annyira sem RPG, mint mondjuk a Diablo, márpedig leginkább ezzel a legendával rokonítható. Van ugyanis egy böszme nagy világunk, benne milliószám tenyésznek a banditák, pókok, medvék, orkok és egyéb szörnyetegek, akik látszólag azzal töltik minden idejüket, hogy kincsekkel a zsebben (igen, a kígyók is!) várnak a bátor kalandorra, aki méltóztatja lemészárolni őket. Persze ez unalmasnak tűnhet, ennek a problémának a kikerülésére a fejlesztők azt tartották a legmegfelelőbb eszköznek, hogy elszórnak darabra pontosan 500 küldetést a vidéken, és megbízzák a játékost ezek végrehajtásával.

Arra azonban már nem jutott (képzelő)erő, hogy ezeket a küldetéseket a legkisebb mértékben is érdekessé, változatossá tegyék. Nem, egész pontosan három típusuk van. Az egyik a menj-oda-és-verd-le-őket, a másik pedig a menj-oda-és-hozz-cuccot – két klasszikusa a fantáziátlan népek által készített RPG-aspiránsoknak. A harmadik típus a kísérgetős feladat, amikor anyut apuhoz, feleséget férjhez, haldoklót a tengerhez kellene elcipelnünk. Nem sokat segít, hogy védenceink egy hiperaktív gibbonkolónia minden visszafogottságával rendelkeznek: előszeretettel futnak bele a legnagyobb szörnyek markába. Ráadásul, ha elvállaltunk egy ilyen küldetést, a kísérendők onnantól kezdve velünk maradnak. Fő karakteremmel már vagy tizenöt órája cipelek magammal egy fazont (egy programhiba miatt halhatatlan lett szegény), áthurcoltam a sárkányok földalatti birodalmán, megjártam vele mocsarat és sivatagot és hegyeket, de a szerencsétlen még mindig jön velem. Mivel hihetetlen mennyiségű küldetést jelez a térképem, a menü pedig valami félelmetesen rossz, a nyomorult jószág valószínűleg örökre a társam marad.

adatlap
kiadó **deep silver**
fejlesztő **ascaron**
platform **ps3, x360**
megjelenés **jún. 5.**
multiplayer **2-4**









■ A mechanikus karakter speciális hátasa meglehetősen furcsán fest ebben a főleg fantasy világban...





KASZTRENDSZER

Említettem kasztokat, és említettem harcokat, essen hát szó ezekről is. A játékot jó és gonosz oldalról is elkezdhetjük, a hat kaszt közül egy-egy exkluzív van a két jellemnek, a másik négy figurát bármelyik oldalra elvihetjük. Igazán nagy eltérés sajnos nincs a karakterek között – az egyik energiafegyverrel lövöldöz, a másik fémszárnyakat aggathat magára (hogy miért?!), lőhetünk kéket, zöldet és pirosat, de nagyjából ennyi a különbség. Szó sincs itt a Diablo 2 (kajánul hozzáteszem: pedig az szinte napra pontosan kilenc éve jelent meg) még azonos kasztban is teljesen eltérő irányba fejleszthető karaktereiről; az általam kipróbált multimeccsek (már amikor működtek...) mindegyikében ugyanaz volt a recept, akármilyen figurákkal hozott is össze a sors.

Hőseinkre aggathatunk megannyi páncéldarabkát, ujjaikra húzhatunk gyűrűket, kezükbe adhatunk millió fegyvert. A már említett fapados, ótvarul összerakott menü miatt nincs lehetőség összehasonlítani a fegyvereket, a varázscuccok által adott bónuszok megfejtéséhez semmi segítséget nem kapunk, átrendezni nem lehet a dolgokat – ráadásul semmiféle színkódolás nincs, így nem tudjuk, hogy a felvett cuccok között tíz aranyat nem érő szakadt szandálok, vagy

Sajnos sem hangulata, sem játékmenete nem éri el azt a szintet, amit ma elvárunk egy RPG-től...

ereklyeszámbamenően nagyhatalmú pallos van. A pénz amúgy semmit nem ér, vásárolni semmit nem is érdemes – úgy a 20. szint környékénél már egymillió arannyal a tallérromban mászkáltam... Én ugyan imádom a tápolást, de ebben a játékban még ezt is sikerült elbaltázni, az örömét elvenni.

És akkor jöjjön a harc; ha egy játékban a sztori semmi jót nem nyújt, hangulat se nagyon van, egy jól megvalósított harcrendszer még mindig helyre teheti a dolgokat. Na itt ilyen nincs – fogunk egy fegyvert, közel megyünk a delikvenshez, és lenyomjuk a fegyverhez tartozó gombot, majd úgy tartjuk (nyomkodni sem kell), amíg mindenki meg nem halt a közelben. A szörnyek néha kétképernyőnyi távolból is ránk rontanak, máskor meg csak bávatagon állnak, míg le nem verjük az összes életpontjukat, de taktikázni nem tudnak. Lehet persze a képességeket is elsütni, de az egy, mindenkinek ajánlott, területre ható attakon kívül ennek nem sok értelme van. A százszámra tenyésző, azonnal ható gyógyitalok miatt elhalálozni nehéz dolog, szóval a harc sem nyújt semmi izgalmasat, semmi eredetit.

VÉGÜL, DE UTOLSÓ SORBAN

Én általában minden játékban elolvasom az összes párbeszédet, néhol még a tárgyak leírásait, az ingame könyveket is, de itt olyan amatőr, középiskolai magazinban is kirőhögött minőségű párbeszédek és szövegek vannak, hogy az kriminális. Még a fősztori is olyan banálisan rossz (a világot egy kék szmötyi, a T-energia irányítja, mindenki ennek megszerzéséért küzd), hogy idegesített minden újabb és újabb küldetés. Persze ebben az is közrejátszott, hogy minden főküldetés ugyanarra a három kaptafára épül, mint normál társai, csak sokkal többet kell kutyagolni, míg végrehajtjuk őket (az egyetlen különbség, hogy néha hatalmas főszörnyeket kapunk; ám ezek megölése csak a gyógyfolyadék mennyiségétől, és nem a stratégiánktól függ). Ha már kutyagolás: minél előbb vegyünk hátast, anélkül őrjítően lassú lesz a küldetések célhelyére való mászkálás!

Se sztori, se hangulat, se harcrendszer... se lenyűgöző technológiai megvalósítás. A játék ugyan nem feltétlenül néz ki rosszul a képeken, de ezekből nem jön át pár dolog. Az egyik, hogy bármelyik konzolon is játszunk, a képfrissítés sosem éri el az elfogadható szintet, csak az változik, hogy nagyon, vagy alig szaggat, döcög (zoomolásnál csak romlik a helyzet). A karakterek animációja a borzalmastól a közepesig változik, és érdekes, hogy a központi karakterek inkább az előbbi felé húznak, mindegyik mozgása csípőficamot vagy más, a mozgásra kiható betegséget sugall. Említettem már pár bugot, de rengeteg van még a játékban, a nem reagáló gomboktól a mindenbe beakadó karaktereken át a megőrülő küldetésekig bezárólag.

Multiban – amennyiben sikerül működőképes szervert találnunk, ami kihívás a javából! – ugyanazt tudja a program; azaz végtelen szörnyhentelést minden különösebb értelem nélkül. Amikor a szajré megtölti a hátizsákot, átnézed, hogy van-e valami érdekes, majdaranyra váltod a reszlit, és csinálod ugyanezt, két jellemoldalon, öt nehézségi fokozaton, hat karakteren keresztül. Elvileg több száz óra játékidőt is tud nyújtani a Sacred 2 – csak hát már az ötödik óra körül is a pokolba kívánod az egészet... ■

NYERD MEG!

A SevenM felajánlott egy példányt a játék PS3-as verziójából. A kérdés: *Mikor jelent meg az első Sacred?*

A válaszokat a szokásos címre kérjük (Sacred tárgygyal), július 6-ig!





576 | **értékelés**

720p, dd 5.1

- grafika
- játszhatóság
- szavatosság
- zene/hang

VÉLEMÉNY

Telis-tele van programhibákkal, de tökéletes programozás esetén sem lenne több egy unalmas, hangulattalan, csúnyácska, temérdek design-hibával rendelkező játéknál.

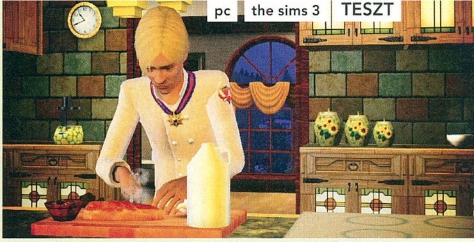
grath **5.0**

THE SIMS 3

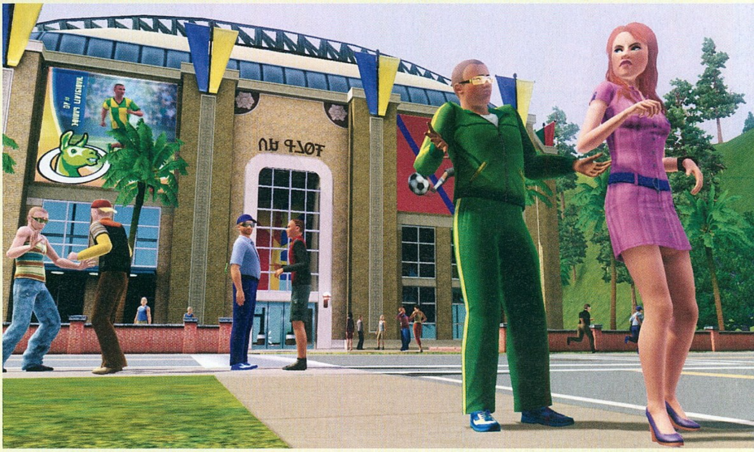
VAGY TÍZ KIEGÉSZÍTŐ ÉS MEGSZÁMLÁLHATATLAN MENNYISÉGŰ TÁRGYKUPAC UTÁN VÉGRE ITT VAN AZ ÚJ SIMS. A HARMADIK RÉSZ MEGDÖBBENTŐEN JÓ LETT, ÉS SZÓRAKOZTATÓ, BÁRMILYEN KOROSZTÁLYHOZ VAGY NEMHEZ TARTOZZUNK IS.







A főzés sokkal bonyolultabb lett, mint eddig bármikor, a hozzávalókat is külön-külön vehetjük meg



Az első meglepetést rögtön a játék elindításakor megkapjuk: a Sims indítópanel ugrik elő, ahol nem csak a játékba ugorhatunk fejest, de körülnézhetünk a bazárban (más játékosok alkotásai) és a boltban (EA-készítésű cuccok, SimPontokért, azaz igazi pénzért). Itt érhetőek el a saját alkotásaink is, köztük a rögzített videóink – a játék ezen részéről lásd írásunkat külön. A tesztverzióban ezek nagy része még nem élt, csak amolyan mézesmadzag-jelleggel volt ott pár új ruha, sim, vagy éppen felszerelési tárgy – de az tuti, hogy a Spore millió letölthető cuccához hasonlóan itt is eszelős mennyiségű tartalomra számíthatunk. Ráadásul, mint említettem, ezúttal lehet majd SimPontokat venni (a gyűjtői kiadáshoz jár is ilyen), szóval várhatóan csak tárgyakat tartalmazó minikiegészítők nem is lesznek – hisz ha nagy szükséged van mondjuk egy pettyes komódra, esélyes, hogy a bazárban vagy a boltban találsz pár száz eltérő kinézetűt… Persze erre volt korábban is lehetőség, de az, hogy itt lényegében magában a játékban végezhetjük el mindezt, alaposan leegyszerűsíti a dolgokat!

DINASZTIA

A karakterkreálóban már feltűnnek a Sims 3 első nagyobb újításai. Az természetesen nem ide értendő, hogy millióféle simet tudunk létrehozni, a duci alacsony öregembertől az izmos tinisrácon át a fiatal elegáns hölgyekig. Hat korcsoport áll rendelkezésünkre, hogy mindennapi hőseinket létrehozzuk, és természetesen alakíthatjuk kinézetüket millió paraméter alapján. Még a fülek megformálásához is van egy rakat csúszka, nem is szólva mondjuk a frizurákban, szeplőkben és egyebekben megnyíló lehetőségekről. Sajnos ruhákból, annak ellenére, hogy öt téren is megalkothatjuk az ideális kinézetet (mindennapos, elegáns, sportos, fürdőruha, hálóruha), elég kevés van. Hiába kerestem simlányomnak valami dögös csizmát, ebből csak kétfélét ismer a program, és hasonlóképpen szűkös a választék szinte mindenből. Gondolom ez összefügg a fent említettekkel, hogy a nekünk tetsző cuccokat online megvehetjük pár eurocentért. Hasznos dolog, hogy az előző részekkel ellentétben eltérő frizurát alkothatunk az eltérő ruhákhoz, így lehetséges lesz a belőtt séró a bulikra, jólfésült frizura a melóba, mindenféle külön machináció nélkül.

Millió új lehetőség vár még a leglelkesebb Sims-rajongóra is, még ha ez ránézésre nem is látszik!

adatlap

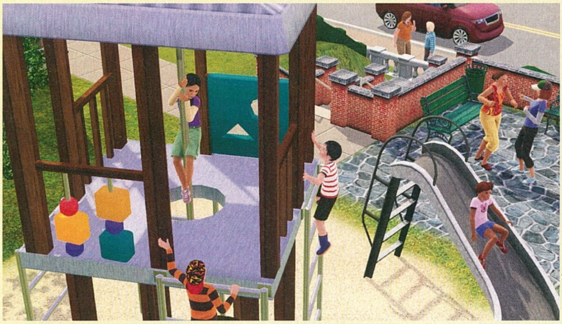
kiadó **ea**
fejlesztő **sims studio**
platform **pc**
megjelenés **jún. 6.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat**

A ruházkodásnál azonban már feltűnhet a színezés lehetősége – e téren fényéveket lépett előre a program. Legyen szó simünk karperecéről, sportcipőjéről vagy mondjuk pulóveréről, gyakorlatilag úgy színezzük azt ki, ahogy csak akarjuk. Zöld-lila tehénmintás estélyire vágyunk, kék-fehér csíkos bakancsra vagy egy vadító neonpink kalapra? Pár kattintás, és miénk a dolog. Ráadásul itt nem áll meg a dolog – ha a házunkban vágyunk bármi ilyesmire, megoldható a dolog. Belépünk a vásárlás/lakberendezés üzemmódban található színezés opcióhoz, és máris színezhetjük a paplanunkat, az ablakkeretet, a sütőt, az akármit. Egy-egy sims megalkotására így már mi, nem hardcore Simsezők is eltöltöttünk legalább egy órát – de a lakás átszínezéséhez nem volt se ízlésünk, se tehetségünk, se energiánk.

A külső meghatározása mellett választhatunk simünknek kedvenc ételt, zenét és színt is (mind azt befolyásolja, hogy minek örül majd igazán), és ami ezeknél jóval fontosabb, személyiségjegyeket is. Ezekből öt választható (a nagyon fiatal simeknél kevesebb), és gyakorlatilag minden megtalálható itt az ambiciózustól a zseniig. Minden személyiségjegy kihat a játékmenetre: a mázlista sim sokszor egész napra

Az egyik karakterjellem a kisgyerekek szívatására épül









ható hangulatbónuszt kap, a buliőrült partijain mindenki jól fogja magát érezni, a csókkirály által lekapott simek sokkal nagyobb mértékben kábulnak el az élménytől, a csóró simnél megjelenik a pénz kunyerálásának az opciója, a kertész beállítottságú sim pedig a teljesen döglött növényeket is felélesztheti. Vannak persze amolyan szerepjátékos, semmilyen előnnyel nem rendelkező jellemvonások is, mint mondjuk a víziszonyosság, vagy a humortalanság, de nagy többségében azért mindenben van valami jó is. Vagy legalábbis élvezetes, mert kreálhatunk például egy ingerlékeny és gonosz, kleptomán sznobot is, és ugyan

A rendőrtől a bűnözőig mindenféle állás elérhető; csak győzz nyalni a főnöknek és kidolgozni a beled

nem fogunk fényt és boldogságot sugározni, de tahó és aljaskodó simünk kalandjai azért fognak pár vidám percet okozni.

KISVÁROS

Természetesen nem muszáj simet készíteni, hiszen a vidéki település, Sunset Valley tucatnyi családja felett is átvehetjük az irányítást (megjelenés után nem sokkal lesz egy második város is, de ezt egyelőre nem tudtuk kipróbálni). Ha azonban saját simünkkel, esetleg simjeinkkel akarunk szappanoperába bonyolódni, akkor kell vennünk egy házat (bútorozottan vagy anélkül), esetleg egy telket, és már kezdődhet is az élet. Olyannyira, hogy simünk, valamint minden más sim is a városban folyamatosan öregszik, a tipegőkből gyerek lesz, majd tini, felnőtt, végül megöregszenek. Végre minden figura öregszik a közelünkben, nem csak a saját családunk! Ha elég sokáig kísérjük nyomon Sunset Valley életét, egy idő után már nem a korai ismerősükkel fog karakterünk összejárni, hanem a gyerekek találkozgatnak, majd nekik is utódaik lesznek, és így tovább…

A játékmenetet illetően fantasztikus dolog, hogy a Sims 3-mal az egész világ kinyílt.

Nem csak a játék elején választhatunk az egész város családjai közül, de a város később is ott van velünk, körülöttünk. Ha simünk szórakozásra vágyik, elmehetünk vele sakkozni a parkba, vagy színházi előadást nézni. Elmehetünk a könyvesboltba, bevásárolhatunk a közértben, elmehetünk a temetőbe szellemet lesni, vagy a tengerpartra pecázni. Ráadásul állásunk is a városba vezet; ugyan – szerencsére – továbbra sem kell nézni, amint simünk ledolgozza a maga nyolc óráját, minden munkahely a városba vezet, és mi sem lehetne jobb, mint az egész napos munka után csavarogni egy kicsit, elverni a megkeresett pénzt. Az is külön tetszett, hogy mi állíthatjuk be, hogy mennyire lelkesen, keményen dolgozzon simünk, így ha mondjuk a magánéleti gondjai miatt épp stresszes szegény, lehúzhatunk néhány alibi-munkanapot, amitől ugyan az előléptetés esélye nem nő, de legalább nem fáradunk bele még jobban. Ráadásul minden karrierhez több extra lehetőség is tartozik, zenészként a gyakorlás helyett bulizhatunk a többiekkel, rendőrként pedig dumálhatunk a partnerünkkel. Szintén a munkánál említendő a rengeteg kis feladat, extra „mellékküldetés", ami felmerülhet. Az egyik munkahelyemen a főnök helyett kellett beugranom egy munkavacsorára, máskor meg egy könyv elolvasása volt a kitűzött feladat.

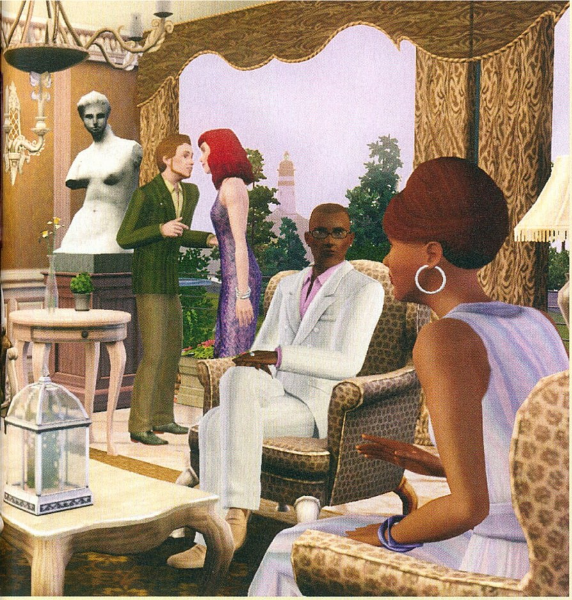
A karriert is másként kezeli a játék, hisz nem elég, hogy sokkal több lehetőség van előttünk, mint az előző részben, de vannak részmunkaidős tevékenységek is (mondjuk eladóskodás valamelyik boltban), ráadásul az előléptetés is eltérő irányokat vehet simünk viselkedésétől függően. Megeshet például, hogy egy sim, aki az előléptetését a magas odavonatkozó képességének köszönheti, más pozíciót kap „ranglépéskor", mint az, aki ezt inkább a jó helyezkedésnek, a nyalásnak tudhatja be. Jóval több extra jutalom érhető el, az én, a rendfenntartásban tevékenykedő karakterem például egyik nap – amikor kemény munkára volt állítva – elfogott egy tolvajt, a hálás megmentett civil pedig 2000 simoleonos jutalmat adott.

ÉLETKEDV

A változás, aminek én a legjobban örültem, az mégsem ez, hanem a hangulat kezelésének teljes átalakulása volt. Az eddigi részekben ugye rengeteg kijelzőnk volt, amelyek az éhségtől kezdve a tisztaságérzeten át

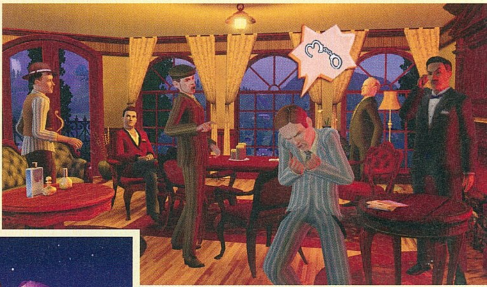
Gépigény

Mivel a Sims-sorozat nem a hardcore, állandóan gépet fejlesztő játékosok körében népszerű igazán, ennek megfelelően a gépigény is igen szelíd lett. Nagyjából elmondható, hogy amelyik gépen a Sims 2 tűrhetően futott, az a Sims 3-at is bírni fogja, igaz, talán kicsit lassabban. Ha pedig a Sims 2 millió kiegészítőjét is futtattuk, akkor megnyugodhatunk: a harmadik résszel sem lesz sok gond. Igaz, a kezdeti töltés lehet hosszú, még erős gépen is, de amint elindult a játék, betöltődött a városunk, gyakorlatilag csak a vadabb zoomolásoknál kell megakadásokra számítani.



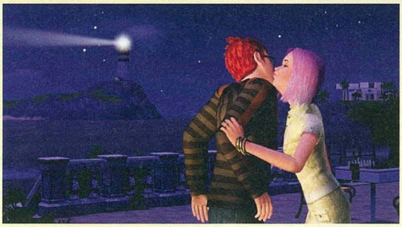


■ A fordítás fantasztikus lett, a Fable 2 óta ez a leghumorosabb játék, ami napvilágot látott



a komfortérzetig mutatták simünk épp aktuális helyzetét. Ez azt eredményezte, hogy nyolc mutatót kellett egyensúlyozni, hogy lehetőség szerint minden a pozitív tartományban legyen, így jöttek létre a több játékbeli órát elvevő rituálék, amíg megtömtük emberünk hasát, megmosdattuk, kiküldük a vécére, hagytuk tévét nézni, ésígytovább, ésígytovább. Na ennek a Sims 3-ban vége, a helyzetet a lehető legötletesebb módon megoldva!

Most minden simnek egyetlen mérce jelzi aktuális hangulatát (hat régebbi mutató elérhető, de gyakorlatilag értelmetlen ezeket vizsgálgatni – ha valami baja van simünknek, úgyis szól), és ebbe minden esemény, minden érzés, minden impulzus beleszámít. Minden releváns dolog egy bizonyos ideig tartó bónuszként vagy máluszként, avagy az MMO-játékokból ismerős buffként vagy debuffként jelenik meg. Ha adunk neki enni, akkor mondjuk két órára kap plusz tíz pontot a hangulatra. Ha hagyjuk éhezni, egyre erősebb büntetéssel sújtja a játék a simet. Ugyanígy bánik a játék a vécézéstől kezdve a mosdáson át a pihenésig mindennel: kevésbé kell rájuk figyelnünk, de így is fontos néha-néha törődni velük. Millió módon szerezhetünk hangulati bónuszokat, ha simünk kicsinosítja magát, akkor ellenállhatatlanabbnak érzi magát; ha új ruhát vesz, pár óráig tartó bónuszt kap; ha kirúgják állásából, akkor napokig levert lesz. Minden, de tényleg minden kihat a sim hangulatára: egy séta a parkban, pletykálkodás a szomszéddal, ismerkedés a városban, egy koncert meglátogatása, új barátságok kötése, előléptetés, új, drága cuccok megvásárlása – minden! Ezek persze csak a pozitív dolgok, simünket pedig negatív tapasztalatok is érik. Ha visszautasítják flörtölését, ha nem jut elég alváshoz, ha nem jön meleg víz a gyenge minőségű zuhanyzóból, ha retkes a lakás, ha teljesen jó kaját kell kidobnia, ha nem él szociális életet, ha személyiségével ellentétes dolgokat parancsolunk neki, akkor ideig-óráig kicsit megszottyad a hangulata… Természetesen a személyiségjegyekkel kapcsolatos események szélsőségesebben befolyásolják ez a mutatót, így az én csókkirály karakterisztikájú simem két napon át a fellegekben járt, mikor végre sikerült lesmárolnia az áhított célpontot.

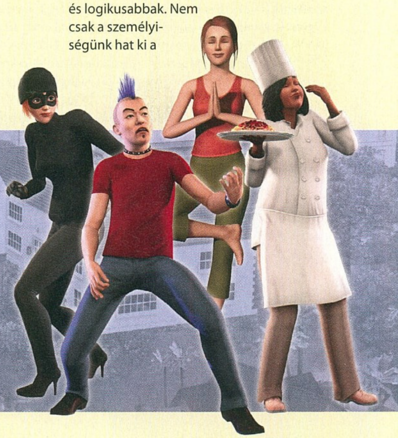


■ A romantika most is fontos, csak vigyázz: már a tinilányok is teherbe eshetnek!

Simünk személyisége kihat rengeteg más dologra is, például a zenét az először beállított stílusban írja, de a festményei is a korábban megtapasztaltak alapján készült, és könyvet is teljesen másképp ír egy gonosz és egy romantikus beállítottságú sims. Ezek a képességek amúgy mind-mind külön növelhetők, nincs egy egységes kreativitás képesség, mint eddig.

SZOMSZÉDOK

Egy másik remek húzás a vágyak továbbfejlesztése. Ezek ugye a második részben jelentek meg, de itt sokkal változatosabbak és logikusabbak. Nem csak a személyiségünk hat ki a



Vlog az életedről

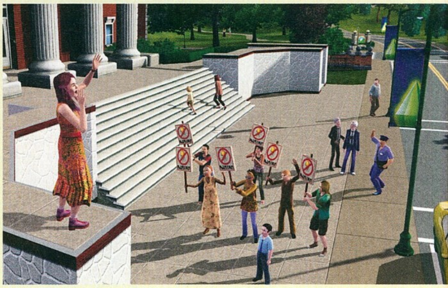
Már a Sims 2 is rendelkezett egy egész használható videorögzítő rendszerrel, de a harmadik rész alaposan felülmúlja azt. Két lehetőségünk van simjeink életének megörökítésére, az egyszerűbb a „v" gomb lenyomásával érhető el, ekkor marad a kezelőfelület, marad a kameriairányítás megszokottabb módozata, és így készíthetünk felvételeket. Ha a „Tab" gombot használjuk, eltűnik a kezelőfelület, és teljesen szabadon irányíthatjuk a kamerát. (Érdemes figyelni a tömörítésre, mert a legjobb minőségben még a legnagyobb merevlemezek is hamar betelnek!) A rögzített videók felkerülnek a saját Sims 3 oldalunkra, és a kisebb-nagyobb klipekből itt vághatunk össze egy (remélhetőleg) minőségi filmet. Lehet effektezni, feliratozni, az eddigi Sims-zenékből muzsikát válogatni háttérnek, van rengeteg áttűnési effekt, és mindez a webes felület ellenére (vagy épp amiatt) hihetetlenül gyors. Ha kész a film, azt egy gombnyomással megoszthatjuk a többi Sims 3-játékossal, de akár a YouTube-ra is importálhatjuk.



Ez egy ízléses lakás – pont nem olyan volt, mint a mienk, ami fekete-vörösben mészárolta az ízlésközpontokat







Ha szociális életet akarunk élni, mindenképpen vegyük fel a bulikirály személyiségjegyet!



Nyerd meg!

Nyerj egy példányt a Sims 3-ból, az EA felajánlásának köszönhetően. A nyeréshez egyetlen kérdésre kell helyes választ adnod emailben.

A kérdés: ***Az első Simsnek hány dobozos kiegészítése jelent meg?***

A cím: nyereményjáték kukac 576.hu

Az email tárgya legyen Sims!

vágyakra, hanem a közelmúlt cselekedetei is. Az én, a főzőcskézésre abszolút nem predesztinált főkarakterem (flörtölős hacker, ha érdekel) például annyira megörült az első sikeresen megalkotott gofrinak, hogy onnantól kezdve élénken érdeklődni kezdett a szakácsművészetek iránt. Szakácskönyvek elolvasására vágyott, új recepteket akart tanulni, majd azokat meg is valósítani, és amikor a környékbeli desszertsütő versenyen sikerült nyernie, napokig a fellegekben járt az örömtől.

Ráadásul a vágyak teljesítése komoly előnyökkel jár, ezért mindig érdemes rámenni ezek elérésére. Ez amúgy azt is jelenti, hogy a sok vágy közül válogatnunk is kell, hisz egyszerre csak négy lehet aktív, viszont egy aktív életet élő figura ennél lényegesen több kihívást tűz ki maga elé. Minden vágy egy bizonyos pontértékkel jár, és ezekből összegyűjtve egy nagy rakással, vásárolhatunk magunknak szinte mágikus bónuszokat. Olyanok ezek kicsit, mint a Fallout-játékok perkjei: valamilyen téren különleges bónuszt jelentenek. Az egyik turbózza a munkahelyi teljesítményünket, míg egy másik lehetővé teszi a munka elkerülését úgy, hogy azt ne vegye észre a főnök. Van itt acélhólyag (nem kell többet vizelni) és maszatállóság (nem zavarja a simet a saját bűze); lehet rámenni a barátságok gyors megkötésére vagy épp megtartására; az egészen extrém cuccok között pedig kajaklónozó és teleport is van. Igaz, ezek megvételéhez embertelenül sokat kell gürcölni – vagy legalábbis úgy kell beállítani a simet, hogy a vágyait viszonylag könnyen elérje.



Simünk kapcsolatai is sokkal sokrétűbbek lettek, sok száz új lehetőség jelent meg, ráadásul mivel minden sim rendelkezik személyiségjegyekkel, ezek feltérképezése nélkül igazán jó kapcsolatba nem is kerülhetünk velük. Szerencsére a pletykálkodás és hasonló lehetőségek miatt a szociálisabb simek hamarosan megismerik az egész város minden lakójának a jellemét,

Igazi multiplayer nincs, de rengeteg lehetőség van a többi Simsezővel való állandó kommunikációra

így mindenkivel úgy tudnak bánni, hogy az a legjobban érezze magát (avagy, szándékunktól függően, mindenkit ott tudunk megbántani, ahol az a legjobban fáj). Épp ezért érdemes pletykálgatni, illetve mindenkit az adott napjáról kérdezni, mert így rengeteg információt szedhetünk össze; és ugye, az információ – hatalom!

ÉLMÉNY

Első ránézésre nem sok változott a játékban, ugyanolyan színes, ugyanúgy egy családot, vagy egyetlen embert figyelünk, irányítunk a játék során, és attól függetlenül, hogy millió és millió új tárgy és lehetőség van, a játékmenet is hasonló. Csak éppen minden életszerűbb, magától értetődőbb, életszerűbb lett. A simek intelligenciája elképesztően sokat javult, és a személyiségjegyek meg a vágyak bevezetésével fantasztikus jeleneteknek leszünk szemtanúja. És ugyan ilyenekre az eddigi részekben is volt példa, itt szinte csak ilyeneknek leszünk szemtanúi, valami félelmetesen szórakoztató lett a játék. Amikor elindítottam a játékot, a szerkesztőségben abbamaradtak az UFC- és Fight Night-meccsek, mindenki a gépem köré gyűlt, lesajnáló mosollyal az arcán, hogy ízekre szedjék a Sims 3-at. Aztán… aztán eltelt két óra, mindenki ott volt a gép körül, és vad vigyorral néztük, hogy simünk (Domina Trix, a miniszoknyás démon) milyen káoszt okoz a városban. Hihetetlen üvöltözés vette kezdetét, amikor a szomszédok az első látogatáskor mind ráhajtottak Miss Trixre, hatalmas röhögés, amikor megvettük a legdrágább tévét, és hirtelen az egész környék hozzánk kezdett járni, hogy hajnalokig nézzék az akciófilmeket vagy a sportot sugárzó csatornákat (talán nem is kell külön mondani: a HD tévék alaposan növelik a hangulatot). Együtt drukkoltunk, hogy hősnőnk elcsábítsa a közeli boldog pár férfitagját, így szétzúzza a házasságot, majd „megvigasztalja” a boldogtalan elhagyott asszonyt is. A temetőben találkoztunk egy szellemmel (egy korábban egy általunk előidézett tűzben elhunyt ismerőssel), és bár



Pálmafák, tengerpart, naplemente, milyen romantikus, ugye? Pedig ha tudnád, hogy ez a szomszéd felesége...



A temetőben találkozhatunk az ismerős, vagy éppen a mi cselekedeteinktől elhalálozott szellemekkel – és akár még szexuális kapcsolatba is léphetünk velük





lehetett volna vele is romantikázni, ezt még mi is túl bizarrnak éreztük. Meglátogattuk a tengerparton élő sznobokat a hatalmas villájukban (hogy emléket csórjunk a hálójukból, miközben az általunk összeütött sült halat zabálták). Kimentünk a parkba sakkozni, az éjszakákat hackeléssel és konzolozással töltöttük, közben annyira összehaverkodtunk a főnökkel a munkahelyen, hogy csak úgy jöttek az előléptetések. Alig telt el pár hét a játékban, néhány délután a monitor előtt, és máris tele voltunk remek sztorikkal, ráadásul tényleg sikerült meghatározó részéve válni Sunset Valleynek. Volt egy csomó haverunk, rengetegen utáltak minket, egy csomó kapcsolatot feldúltunk, és eredményeink koronagyémántjaként sikerült elcsábítanunk a helyi kórház szőke bombázóját is. És mindezt úgy, hogy a sokkal hardcore-abb közönség is ugyanúgy élvezte a játékot. Persze, lehet, hogy mi kicsit szélsőségesen játszottuk (a legnagyobb panasz? nem lehet a mellméreten állítani), de tény, hogy élveztük a dolgot.

A MONITORON

A látványvilágot tekintve egyik oldalról hatalmas az előrelépés, másfelől pedig közel sem akkora, mint egyesek talán várnák. Tehát nem kapunk Crysis-szinten kidolgozott karaktereket, Assassin's Creed módjára megalkotott várost.

MÁSVÉLEMÉNY

SASA IS MEGMONDJA

Jött látott és győzött! Mind eladásokban mind pedig minőség tekintetében! Bár a Sims nem az én műfajom, mégis képes volt órákra lekötni. Nem egy rókabőr, hanem egy alaposan átgondolt és újraértelmezett életszimulátor millió lehetőséggel és céllal. A világ végre kinyílt! Elmehetsz bárhová és megtehetsz szinte bármit! Stílusos, hangulatos és ami a legfontosabb: nagyon szórakoztató!

A grafika stílusa nem változott, tehát a képek alapján akár azt is mondhatnánk, hogy a játék maradt ugyanolyan. Persze ez közel sem igaz, és ez azonnal látszódig, amint kép helyett magát a játékot nézzük, amint megmozdulnak a simek, elkezdenek beszélgetni egymással, elkezdenek élni a környezetükben. Minden halat másként fog ki a pecás, minden ételt másképp készít el a szakács, minden témáról másként beszélgetnek a város lakói. Tényleg félelmetesen változatos, és amikor mondjuk bulit rendezünk, és tömve van a lakás simekkel, akkor látszik igazán, hogy szinte végtelen változatosságú a mozgáskultúrájuk.

Ráadásul annak, aki a Sims 2-vel töltött el órákat, annak millió más dolog is azonnal feltűnik. Egyrészt ott a város – valami félelmetesen átalakult a játék azzal, hogy nem csak a lakásunkban meg a kertben lehet lébecolni, hanem egy hatalmas területen; parkban és tengerparton és a házak között és az erdőben. A simek külsőjét is millióval több módon lehet állítani, most már például egy csúszkával a hihetetlenül hájastól a nyüzüge karakterig mindent megalkothatunk. A zene a szokásos Sims-dallamokra épül, a simlish nyelvű gagyogás ugyanolyan idegesítő, de ezek semmit nem képesek rontani a játékélményen. Az élményen, ami magával ragad szinte bárkit – a mellékelt példa szerint még azokat is, akik a hardcore játékosok körében általános lenézéssel tekintenek a programra. A Sims 3 jött, látott és győzött – csak remélni tudom, hogy ezt a teljesítményt nem rontják le majd igénytelen kiegészítőkkel, lehúzásszámbamenő extra cuccokkal. Mert ez a játék nem ezt érdemli! ■

576 értékelés

p4 2 ghz, 1 gb ram, 128 mb vram

1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Remek folytatása a sorozatnak, az eddigi legnagyobb átalakításokat bevetve.
Még ha a törvényszerű kiegészítők között lesz is lehúzás, az alapjáték így is abszolút megéri az árát!

grath **9.3**





The Conduit

ALAPOZÓ A High Voltage Software kísérletet tesz a Wii-s FPS-ek piacán tátongó kínálati űr betömésére. Lelőjük a poént: nagyon nem sikerült nekik a terv valóra váltása!

adatlap
kiadó **sega**
fejlesztő **high voltage**
platform **wii**
megjelenés **jún. 26.**
multiplayer **2-12**



A drága (rendszeres) olvasó már ismerheti azt a perverziómat, hogy egy-egy játék ismertetését általában az alkotók korábbi munkásságával, vagy az analízis tárgyával kapcsolatos elmerengéssel kezdem, netán a kettő összevonásával: a fejlesztők játékhoz – vagy úgy általában: a játékokhoz – kapcsolódó elképzeléseivel. Papírforma szerint a The Conduit ismertetője tehát így kezdődne: „A High Voltage Software az a fejlesztőcsapat, akik 1993-as fennállásuk óta, valamint több tucatnyi játék kiadása után sem voltak képesek sem szakmai, sem kritikai elismerést elérni egyik alkotásukkal sem, a csúcsminőséghez pedig akkor álltak a legközelebb, amikor Saturnra portolták Jeff Minter Tempest 2000-jét." Élcelődhetnék hát a vérbeli, „a csehszlovák kísérleti adás pótbemondónője"-kaliberű szerepkörön, de nem érdemes: a The Conduittal kapcsolatos, a játék tesztelését megelőző ismereteimet nemlétezőnek mondhatjuk, így előítéletek, elvárások és információk nélkül csöppentem bele a játékba. De biztosíthatok mindenkit, hogy feledhetetlen élményt okozott.

A Wii megmentőjének készült, de egy botrányosan rossz játék lett belőle. Valami nagyon félresikerült...

Komolyan. HDR-immunis, Chris Crawford játékelméleti írásait Bibliaként forgató, a grafikát csak funkcionalitás szintjén figyelembe vevő személy létemre az első, játékkal történő szembesülésem során lehánytam a televíziót. A kizárólag a zöld, kék, fekete és szürke színek árnyalataiból keveredő egyhangú, sivár és homályos textúrákat csak néhol töri meg egy-egy narancsszínű portál, amin keresztül Dali-rajongó és Parkinson-kóros grafikusok által tervezett alienek özönlenek a szűkre szabott helyiségekbe. Az első sokk és az idegenek kiábrándító ledarálása után előkerül a „varázsgömb": a lebegő sci-fi szerkentyű képes észrevenni láthatatlan dolgokat, aktiválhatja a falba rejtett kapcsolókat, és úgy általában minden olyan feladatot képes ellátni, amit azért csempésztek a játékba, hogy – látszólag – ne csak a tartalmatlan lövöldözésről szóljon az egész.

De előbb abban merülhetünk el, nyakig. A High Voltage-nél valószínűleg szorgosan lapozgatták a játéktervezéssel kapcsolatos kézikönyveket, és a pályák progresszív tervezéséről szóló fejezetnél valószínűleg a „gondoskodj arról, hogy egyre változatosabb és egyre keményebb ellenfelekkel emeld fokozatosan a nehézségi szintet az előrehaladás során!" bekezdés elolvasása után a szakirodalom vissza is került a polcra – legalábbis erről tanúskodik a metrós pálya. Öt-hat teljesen egyforma kocsiban kell előre haladni, az ellenfelek változatossága a textúrájuk különbözőségében merül ki, a nehézségi szint fokozatos emeléséről és a változatosságról a háromféle embertípus csoportosításának variálása gondoskodik. Viszonylagos másságuk dacára az elképesztő ostobaságuk konstans érték. A biztosított mozgástér egy rail shooterével vetekszik, de igyekszenek fedezékbe húzódni. Az egyikük beáll egy üléssor mögé – igen, BEÁLL, nem leguggol –, de az nem különösebben zavarja, hogy a felsőteste teljes egészében kilóg. Felkészülök, várom, hogy valamit csináljon – nem csinál. Vállat

■ **Egyes képeken a játék egész pofásan fest, máshol viszont pont úgy, ahogy a játék kinéz**









A játék legnagyobb hibája talán a borzalmasan rossz design. Csak nézd meg ezt az idegent – mennyire unalmas, fantáziátlan és hangulattalan az egész?!

vonok, hozzálátok a kivégzéséhez – hagyja. Hát akkor dögöljön meg. S lőn.



Az első, pályának nevezhető helyszínre érkezem. (Pontosabban én ezt nem nevezném pályának – ez közmegegyezéses szófordulat, mert a periodikusan változó helyszíneket annak szokták hívni, de azoknak általában nincsenek ennyire lehangoló jellemzői.) Háromféle ellenféltípussal futok össze: a páncélos kommandóssal, az öltönyös ügynökkel, valamint az öltönyös-maszkos ügynökkel. Kanyarodó és egyenes folyosók, valamint komputerekkel telezsúfolt, harminc négyzetméteres alapterületű „csarnokok" váltják egymást – gépfegyverrel és távcsöves puskával ritkítom a rosszakaróimat, akik a jelek szerint halálosan komolyan vették a játéknak címzett, „menjél vissza a balettba ugrálni" megjegyzésemet, ugyanis elhalálozás esetén néha elképesztő piruetteket produkálnak: a kitekert lábbal, ujjhegyen szökdécselés, majd egy tripla axel utáni összerogyás kifejezetten egzotikusnak mondható, bár van egy sanda gyanúm, hogy ilyen animációt nem terveztek a játékhoz, csak az engine ébredt öntudatára. Skynet-kaliberű kataklizmától nem kell tartanunk, ugyanis a mesterséges intelligencia jelenlétét feltételezné, annak hiányáról pedig mindenki könnyebbülten bizonyosodtam meg, amikor egy ellenfél sunyi módon tarkón lőtt, én pedig a játék során először elhalálozva véres bosszút fogadtam.





Van városi pálya, irodai pálya és „idegen-takonnyal-körbevont-Fehér-Ház" pálya is

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH PUSZTÍT, PUSZTUL

Megjelenés előtt én Tyler helyett is hallottam a játékról, a kiadó Sega ezer fronton bombázott a „Wii legszebb játékáról" szóló marketingüzeneteivel. Aztán megérkezett a lemez, elindítottam, és vártam azt a Metroid Prime-ot lepipáló grafikát, játékmenetet, hangulatot. Ezek helyett minden idők legunalmasabb, leglaposabb FPS-étkaptam meg. Tényleg nem értem: ezt nyomta annyira a Sega?! Erre adtak nyugati lapok 80% feletti értékeléseket?! Nem tudom, ki, hol, hogyan baltázhatta el ennyire a dolgokat, de itt valami borzalmasan félresikerült. Még akkor is, ha sikerült élsimítást rakni az amúgy nem erre kitalált Wii-be…

Odalopakodom az általa őrzött szobához, és a nyitott ajtó mögül beleeresztek egy sorozatot a kilógó könyökébe.

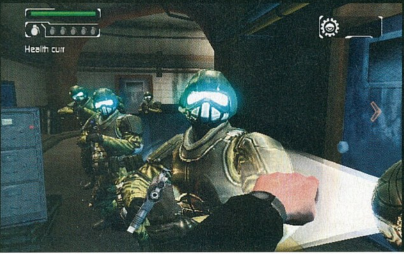
... és nem történik semmi.

MI A...?

Még egyszer. Ordít, mint a sakál, és mozdulatlanul tűri. (Ahogy szegény Sinkovits Imre mondta: „Hogy bírják ezek a fájdalmat!") Kivégzem.

Bent egy rádióadást csípek el, amelyben felzaklatott hangon őrjöng valaki, hogy minden mozgósítható erőt hívjanak, akit csak tudnak, mert nem bírnak az alienekkel. Születetett problémamegoldóként azonnal a helyszínre siettem, ahol megnyugodva konstatáltam, hogy puszta jelenlétem elsimította a kialakult konfliktust, ugyanis a két, addig ellenséges faj érdekellentéteket félretéve próbált meg vállvetve szitává lőni, egymással mit sem törődve. A kíváncsiság nem hagy nyugodni: vajon milyen megpróbáltatások várnak még rám? Két dologra emlékszem: az egyik egy feladvány volt, ahol hat szelepet kellett elforgatni és elmenekülni a bekövetkező detonáció elől, a másik pedig az ezt követő helyszín, amely a nyitott területen egy sötét alapra feszített takonytextúrával próbálta folyónak tettetni magát, az éjszakai nagyvárost pedig egy 320*200-as felbontású, szétmosott háttérkép szimbolizálta. A tőlem jobbra fekvő épület valószínűleg a kartondobozból kivágott Nemzeti Múzeum volt, csupán a kirohanó alienek nem emlékeztettek a márciusi ifjakra.

Elvileg az egyjátékos kampány 35 százalékát sikerült teljesítenem, de élettársam, szellemi épségem és vagyontárgyaim megóvása érdekében úgy döntöttem, hogy nem kívánok többet foglalkozni a játékkal, erre a cselekedetre buzdítok mindenkit a környezetemben, indítványozom a High Voltage székházának földig rombolását és a romok sóval behintését. Az alkalmazottaknak így sem kell további sorsuk miatt aggódniuk: testhezálló karriert építhetnek ki maguknak köszénfejtői munkakörben, bányalóként. ■



576 értékelés

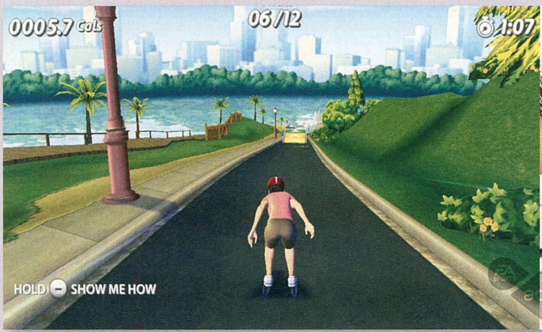
480p, dd 5.1

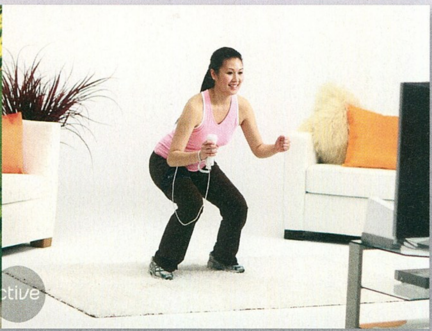
	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Szép karriert futhat be. A visszapillantó tükörre damillal fellógatós kategóriában. Esetleg.

tyler **3.0**





EA Sports Active



ALAPOZÓ Személyi edző bújt a Wii-be, aki ezúttal nem minijátékokkal szórakoztat, hanem tényleg rákényszerít a fárasztó, de egyben fogyasztó feladatokra.

adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **ea vancouver**
platform **wii**
megjelenés **máj. 21.**
multiplayer **nincs**

A Wii váratlan piaci sikere egyértelműen annak köszönhető, hogy olyan célcsoportot is elért vele a Nintendo, akiket a Microsoft és a Sony nem tudott és valószínűleg a közeljövőben nem is fog tudni megérinteni. Bár tény, hogy mindkét konzolóriás az E3-on nagy lépéseket tett az interaktív szórakoztatás és a kontrollerektől alapjaiban idegenkedő közönség felé, ennek eredményeit egyhamar nem fogják tudni learatni.

Ez nem egy léha minijáték-gyűjtemény, itt tényleg edzened kell; már az első edzéstől is tuti leizzadsz!

KONDITEREM A NAPPALIBAN!

A Wii tehát tarolt. Hogy mindez jó-e vagy sem azon sokat szoktunk vitatkozni a szerkesztőségben. Én azon az állásponton vagyok, hogy ez igenis használ a piacnak, hogy tömegeket ér el, hogy eloszlat bizonyos negatív berögződéseket az emberekben („a játék csak időpocsékolás és baromság"), többek között az olyan játékok megjelenésével, mint a több mint 18 millió példányban eladott Wii Fit vagy a most bemutatatásra kerülő Active!

Az EA Sports Active egy igazán impozáns csomag! A szoftver mellett egy strapabíró gumiszalaggal és egy klasszul kivitelezett, combra csatolható zsebbel, vagyis egy tépőzáras kiegészítővel találkozhatunk. A csomag minden egyes eleme minőségi darab csakúgy, mint maga a játék, ami meglepő módon nem csak jól működik, de a lehetőségekhez képest nagyon jól is néz ki!

Az Active lényege roppant egyszerű! Unod a konditermeket? Problémád van a súlyoddal? Szeretnél jobban kinézni úgy, hogy ki sem mozdulsz otthonról, sőt, úgy, hogy egész nap játszol? Használd az Active-ot, ami szinte – vagy a doboz hátuljának tanulsága szerint: teljes egészében – ugyanazt nyújtja, mint egy konditerem saját személyi edzővel.

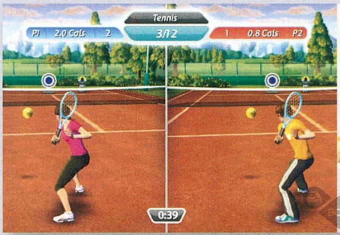
Az első lépésként megadjuk a nemünket, korunkat és testmagasságunkat, majd kiválasztjuk a nekünk legszimpatikusabb edzőt, aki majd minden gyakorlatnál segít nekünk. Mindezek után nincs más dolgunk, mint eldönteni, hogy egy harmincnapos programot akarunk, vagy csak egy egyszeri testmozgásra vágyunk! Ha utóbbit választjuk, akkor egy menüből közel száz, külön izomcsoportokra, alsó- vagy felsőtestre gyúró, illetve kardio-gyakorlat közül választhatunk. Ezek hossza átlagosan 20-30 perc, nehézségüket tekintve pedig könnyű, normál és nehéz fokozatok közül választhatunk – ám azt senki se gondolja, hogy a könnyű program csak egy lötyögés lesz.

30 NAP ALATT AZ IZOMLÁZ KÖRÜL

Jómagam persze nagy lelkesen belekezdtem egy harminc napos programba. A 25 perces gyakorlat végén szakadt rólam a víz, csakúgy, mint a velem együtt tornázó két hölgyeményről, akiknek másnapra olyan izomláza lett, mintha lefutottak volna egy teljes maratoni távot! A játék tehát kemény és hatékony, mindamellett szórakoztató, könnyen kezelhető ráadásul eredményünket napi statisztika formájában rendre kiértékeli.

Minden egyes gyakorlat előtt videobemutatót kapunk, így azok elsajátítása, megtanulása roppant egyszerű. A lábunkra, az említett kis zsebbe helyezett nunchaku a combunk mozgását követi, míg a kezünkben tartott wiimote értelemszerűen a kézmozgást érzékeli, így a futáskor a sebességet, míg mondjuk guggoláskor a rogyasztások számát méri. A levezető bokszolásnál mindkét kontrollert kézben kell tartanunk, csakúgy, mint a gumival végzett gyakorlatoknál ahol vagy nyújtunk, vagy expanderezünk.

■ **A játék nem a minijátékokra épül, de jó, hogy helyet kaptak benne**







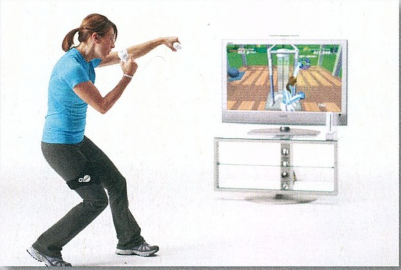


■ Nagy kár, hogy nem a magunkról készült képeket tette be Szati – pedig azok az igazán csinosak

Fontos megjegyezni, hogy a gyakorlatok üteme és fokozatossága nagyszerűen lett felépítve. Általában egy gyaloglással majd azt követő futással kezdődik, aztán megmozgatjuk az alsó és a felsőtestet, jön egy kis indiánszökdelés, guggolás, és végül egy levezető futás, majd boxzsák következik. Mindig minden egyre többet, nehezebbet kapunk, de mindezt úgy, hogy bár a végén küszködünk, de lehetetlennek sosem tűnik az egész!

WII FITTEL AZ IGAZI!

Az igazán nagy élményt a Wii Fittel kiegészített edzéstervek okozzák. Mivel a két játék célcsoportja nagyjából ugyanaz, ezért nagy valószínűséggel a vásárlók többsége már rendelkezik a balance boarddal (ami egyébként nem szükséges, csak kiegészíti a gyakorlatokat). Szerencsére a deszka használata itt nem csak egy marketingfogás, és az esetek nagy részében nem helyettesíti, hanem kiegészíti a gyakorlatsorokat. Jó példa erre a boxzsák amit alap esetben egyszerűen püfölni kell. A balance board beiktatása után a püfölés kiegészül rúgáskombinációkkal is, így sokkal jobban megmozgatja a játékos izmait a program! A balance board itt valós szerepet tölt be, új, jobb élményt nyújt – meg merem kockáztatni, hogy azok a játékosok, akik először az Active-val találkoznak, azoknakakár csak emiatt az egy játék miatt érdemes lehet beruházni egy deszkára is. A két program így együtt már borsos összegbe kerül, ám ha belegondolunk, hogy ma egy jobb konditerem havi tízezer forintot simán leakaszt rólunk egy bérletért (és akkor személyi edzőnk még nincs is), akkor ájövünk, hogy az Active és a Wii Fit ára bizonyos értelemben nem is olyan magas…



Az Active azonban nem csak egy nagyszerű sportjáték, de kitűnő csoportos szórakozás is egyben. Először is lehetőségünk van ketten együtt játszani, de ami még fontosabb, versenyezni is! A baseball, kosárlabda és tenisz minijátékokkal ugyanis nem csak jól szórakozhatunk, de meg is mérkőzhetünk egymással. Az eredményeket a program eltárolja, statisztikákat végez és persze eredményt is hirdet.

DOBD LE JÁTSZVA A KILÓIDAT!

Az Active egy nagyszerű játék. Igen játék, mert bár ugyanazt csináljuk, mint mondjuk egy fitnessz DVD-t nézve, a kiegészítők és a kontroller miatt mégis játszva élünk meg minden egyes megpróbáltatást. A kontrol remekül működik (mondjuk nálam néha a combomra kötött kontrollert nem érzékelte a játék, de mástól nem hallottam ilyen panaszt), a balance boarddal együtt már-már tökéletes és alapos testedzést nyújt, mindamellett lehetőséget nyújt arra is, hogy a Wii Fithez hasonlóan játékokkal szórakoztasson.

Az igazat megvallva a dobozt meglátva szkeptikus voltam, ám az első kipróbálás után be kellett látnom, hogy a játék igenis jó, és sikerült magamat rávenni egy kis testmozgásra is. És ez az a dolog, amit a PS3 és az X360 egyelőre nem tud és amíg ilyen minőségi programok jelennek meg Wii-re, addig Project Natal ide, Motion Controller oda, esélye sincs a többieknek az átütő sikerre! ■

576 értékelés

480p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az Active az év eddigi meglepetésprogramja. A fogyni és mozgásra vágyóknak kötelező darab csakúgy, mint a Wii Fit-tulajoknak akiknek ez maga lesz a csoda!

sasa **8.0**



GHOSTBUSTERS

adatlap
kiadó **atari**
fejlesztő **terminal reality**
platform **ps3**
megjelenés **jún. 16.**
multiplayer **nincs**

ALAPOZÓ Ha baj van kit hívsz? A Szellemirtókat – legalábbis ha a naptárak 1984-et írnak és épp egy hatalmas habcsókember akar felhabzsolni!

Kielégítetlen rajongónak lenni nem jó dolog: fáj, magasra tornássza az állandó idegességi faktort és még éles vitákat is szül. Szellemirtók-rajongónak lenni pedig körülbelül ilyen lehet – az 1984-es kultuszfilm ugyan öt évvel később kapott egy folytatást, de Vigo Von Homburg Deutschendorf legyőzése és a Szovjetúnió leomlása óta a négyes nem hallatott magáról. Ami talán nem meglepő, a Szellemirtók lehet, hogy sokak meghatározó gyerekkori élménye volt, de igazán nagy sikereket A filmeken túl sosem ért el. És mégis, a huszadik születésnapját ünneplő duológia fanfárokkal és a extrákkal telipakolt Blu-ray verzióval övezve teszi fel magának a gyertyát a tortára, egyszersmind megoldva a nagy „csináljunk végre elfogadható videojáték-adaptációt" kérdéskört is. Legalábbis részben, a C64-es éra óta tisztességes videojátékot nem kapó széria a munkát elvégezte, de a minőséget mintha menet közben elhagyta volna.



■ **Minél tovább jutsz a játékban, annál kidolgozatlanabbak lesznek a pályák**



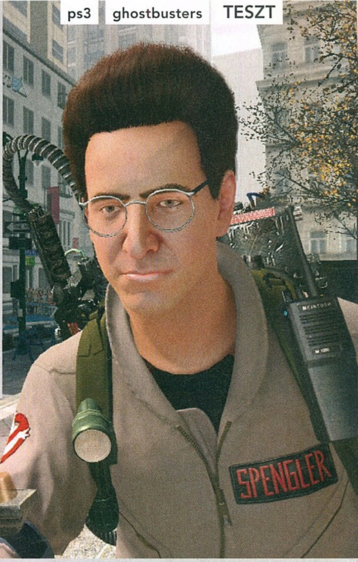
HAB, CSÓK ÉS GENNY

New Yorkra rájár a rúd: nem elég, hogy már két ízben is a komplett pusztulás fenyegette, még végigmasírozott is rajta egy tizenhatodik századi német báró és egy felhőkarcolókat lepipáló méretekkel rendelkező habcsókember, átszelte egész folyónyi ektoplazma, megostromolta egy komplett dimenzióra elegendő szellem, de most még mindez vissza is tér. A Ghostbusters érdekes útját választja a történetmesélésnek: nem harmadik részként és nem közvetlen adaptációként akar érvényesülni, hanem inkább amolyan játékspecifikus, a két film legjobb jeleneteit egybekaristoló különleges kiadásként. Két év telt el a '89-es incidens óta, Manhattan ismét pácban – nem csak a polgármester ölebe kíván keresztbe tenni a Szellemirtók működésének, de még a habcsókember és Gozer is előkerül. Szép kilátások, zöld ektoplazma és egyéb trutyi feltéttel. De mindenképp minőségi tálalással, a Ghostbusters projectben hatalmas szerepet vállalt az eredetit is jegyző Dan Aykroyd és Harold Ramis és ez meg is látszik – a Ghostbusters az elmúlt évek egyik leghumorosabb és legszórakoztatóbb játéka, amely hitelesen kezeli nem csak a karaktereket, de a dialógusokat és az eseményeket is. Venkman professzor még mindig nagy nőcsábász, Egon továbbra is a két lábon járó tudós, Winston pedig még mindig nincs képben.

Főleg nem az újoncot illetően – az újonc te, a Szellemirtók csapatának új tagja vagy. Neved nincs, Venkman szerint azért, mert



■ **A kütyük a filmeket idézik, nagy kár, hogy sok új dolgot azokhoz képest nem kapunk**





„senki sem kívánja megjegyezni a múltkori újonccal történtek miatt”. Ami remek magyarázat, de mindenképp gyatra döntés – az átvezető videók alatt az eseményeket négy éves gyerekre emlékeztető gesztusokkal kommentáló névtelen karakter 2009-ben több, mint elmaradott. Gordon Freemanből csak egy van, a Ghostbusters újonca pedig meg sem tudja közelíteni azt. Ám ez csak egyszerű probléma – a Ghostbusters ennél jóval nagyobb gondokkal küzd.

Az Atari a kiadási jogok megszerzése után úgy jellemezte, mint „Gears of War light” – vagyis napjaink egyik legsikeresebb szoftverének szellemi követője. Az elnevezés találó, a Ghostbusters olyannyira light, hogy a hasonló nézőponton túl sok hasonlóságot nem mutat a Gears of Warral. És tulajdonképpen semmivel, ami ebben a generációban megjelent – vagy legalábbis nem a felső kategóriában. A Ghostbusters külső nézetes akciójáték, a feladat pedig eléggé egyértelmű benne: azt csinálni, amit a vásznon is láttál. Vagyis szellemeket irtani, hatalmas és nagyon pontatlan protonfegyverrel, eldobható csapdákkal és természetesen a klasszikus alaptézissel: „ne keresztezd a sugarakat!”.

Ezt kivitelezni nehéz, a Ghostbusters remekül kapja el a fegyverek lomhaságát és célzási nehézségeit. Fegyverek, merthogy több is van, rögtön négy. A missziók során megnyíló arzenál alapjáraton a klasszikus nyalábot tartalmazza – látvány és a működési elv egycsapásra ismerős lesz, hiszen a villámokat eregető, alapkellékként használt protonfegyver a szellemek életerejének leapasztására szolgáló alapvető eszköz. Rossz tulajdonsága viszont a túlmelegedés, pár másodperc alatt hajlamos túlhevülni, értékes másodperceket emésztve fel, míg újra működőképes állapotba nem kerül. Ezt megakadályozni a külön gombra pakolt pihentetéssel lehet, ami körülbelül olyan, mint a klasszikus FPS-ek a manuális újratöltése, csak itt szinte minden nagyobb energiaeregetés után szükséges. Ez pedig a maradék három sugárra is érvényes. A Shock Blast az itteni shotgun, egy meg nem határozott kék anyagot apró darabokban eregetve fogja meg az ellenfeleket, a Statis Stream a nagyobb lények egyhelyben tartására szolgál, míg az utolsó a masszív sebzésnek adóz. Több-kevesebb sikerrel, a négyből szinte végig inkább csak kettő szükséges,



Noha a játék rendkívül humoros, sajnos más téren nem tud a mai, modern elvárásokhoz felnőni

az viszont nagyon: szellemből sok van és egyáltalán nem mindegy, hogy mivel megy neki az egyszeri szellemirtó. Egon persze erre is tud megoldást: Ekto-szemüvegek. Az Ekto-szemüveg első blikkre nem több, mint egy, a sötétben való navigáláshoz használatos kiegészítő, valójában viszont inkább a BioShock kamerájára emlékeztet. A hatalmas célkeresztet a megvizsgálható objektumokra/ellenfelekre irányítva indul be a szkennelési folyamat, pár másodperces tanakodás után kijelezve mindent, egyúttal azt egy külön menüben is kategorizálva. Miről van szó, honnan származik, ellenfelek esetén hogy győzhető le – roppant hasznos dolog, de elsősorban a rajongóknak szól, az élvezeti értéken különösen nem javít gyakorlati szerepe pedig inkább csak az erőltetett jelenetek során lesz.

BÜSZKESÉG ÉS BALÍTÉLET

Abból pedig sajnos bőven akad, a Ghostbusters a legnagyobb jóindulattal is maximum az előző játékgeneráció színvonalán mozog – és nem csak az akcióban, de tulajdonképpen mindenben. Felsorolni is nehéz: kezdésnek ott az alig fél tucatnyi

■ **Nem tudjuk, pontosan mit is lőttünk le, de megöltük, semmi kétség!**





A karakterek szépen vannak kidolgozva, de a pályadesign elég sutára sikerült, rengeteg a berendezés nélküli szürke folyosó...



misszió, ami papíron lehet, hogy kevésnek tűnik, a gyakorlatban viszont éppen hogy sok. A küldetések zöme 40-60 percet ölel fel, szünet pedig köztük nincs. A menü ugyan fejezetenként kezeli őket, de a játék maga nem, mindent egyetlen folyamban tálalva. Ami nem feltétlenül lenne rossz, csakhogy az egyetlen sémára épülő játékmenet már az első küldetés után teljesen kiismerhető. A folyamat: szobába belépsz – nagyon gyatrán szkriptelt jelenet lejátszódik – szellemek megjelennek – legyőzöd őket – következő szoba. És ezt egymás után temérdek alkalommal, bárminemű változtatás nélkül. A szellemelfogás mint olyan, elsőre talán érdekes, sokadszorra viszont nem: az életerő ledarálásán majd a lebénított szellem csapdába csalásán az irányítás sem segít, a Ghostbusters a kontroller minden gombját használja, igazi polipkészségeket követelve meg. És erős türelmet is, a forgatókönyv ugyan vicces és az átvezető jelenetek alatt a karaktermodellek is több, mint rendben vannak, ám az egyes mondatok közötti hosszú szünetek, a rettenetesen gyengén összekötött animációk (példa: hosszas beszélgetés egy lift előtt, várva a töltésre. Ajtó kinyílik, hősök nem mennek be azonnal, előbb odafordulnak, szétteszik a lábukat, majd elindulnak, éles szögekben fordulva) miatt az egész hihetetlenül gyorsan unalomba fullad. És ez az első harminc perc, hátra van még legalább öt de inkább hat óra. Nagyon nyögvenyelős, nagyon előző generációs, nagyon nem 2009-es színvonal.

A Sony exkluzivitást vásárolt Európában, a Wii- és X360-verziók csak az év végén érkeznek hozzánk

Ahogy az élvezetet nagyon hátráltató és drasztikusan leromboló mesterséges intelligencia sem. Mivel a Szellemirtók már majdnem egy fél focicsapatot kitesznek, ezért a Ghostbusters sem hagyja ki a csapat alapú küzdelem lehetőségét. Ami a gyakorlatban annyira szintén nem működik: bár az Aykroyd-Murray páros vezette brigád magától, az első észlelés után csépeli a gazdag szellemkínálatot, de azok legyőzése és csapdába zárása továbbra is az újonc melója, azaz a te feladatod. Ami még rendben is lenne, az viszont már nem, hogy a többiek szó szerint másodpercenként fognak padlót, arra kényszerítve, hogy manuálisan, egy



Egy dologra mindenképp ügyelj: a sugarak nem keresztezhetik egymást!



SZELLEMIRTÓK HARMADSZOR?

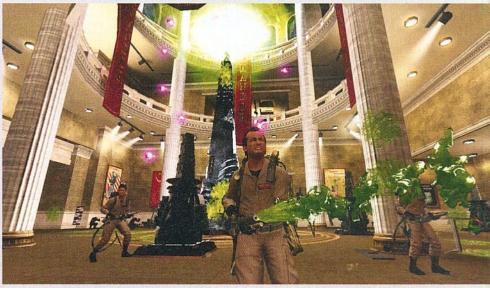
A játékverzió nem véletlenül csak feldolgozás és nem folytatás, a harmadik Szellemirtók film ugyanis készül, vagy legalábbis készülget. A 2012-re tervezett filmet már nem Aykroydék írják (hanem Aykroyd tanítványai, a főállásban az amerikai Office-sorozaton dolgozó Gene Stupnitsky és Lee Eisenberg), az viszont biztos, hogy a szereplőgárda a nagy öregekből áll össze sőt, még Sigourney Weaver is újra Dana Barrettként tűnik fel! A rendező Ivan Reitman is ott legyeskedik a projekt körül, és ha a játék sikeres lesz, vélhetően eldöntött kérdés, hogy jöhet a mozi!











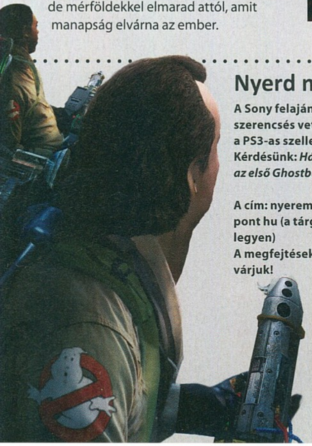
■ Bár a protonfegyver lesz a fő eszközünk, még három ágyút is használhatunk!

gomb lenyomásával segítsd őket talpra. Ez pedig a játék felétől már több időt vesz el, mint a tényleges szellemirtás, az utolsó bossfight esetében az első szakasz tíz perce alatt szó szerint mást nem is csinálsz majd, mint egyik sarokból futkoráaszol a másikba, mivel a társak gondolkodás nélkül vetik bele magukat a halálos csapdába, támadásokba és ellenfelekbe. Minden idők legrosszabb mesterséges intelligenciája? Meglehet.

Ráadásul az egész még ronda is – természetesen nem budget-kategóriás a színvonal, de mérföldekkel elmarad attól, amit manapság elvárna az ember.



A multiplatform gyökereivel ez nem indokolható, a fő csapásirányon túl eső verziók külön szálon futnak, az újgenerációs kollektíva mégis irtózatosan felemás teljesítményt nyújt. A karaktermodellek ugyan rendben vannak és néhol még a hangulatot is sikerül megcsípni, de ez a legnagyobb jóindulattal is csak nyitócímekre jellemző minőség, amikor fél lábbal még mindenki az előző generációban tapicskol. Korlátozott, alig pár méter széles, folyosószerű mozgástér, egyen terepreszek, alacsony színvonalú textúrázás, kevés objektum, temérdek helyen komoly felülvizsgálatra és renoválásra szoruló szekció. Mindezt teljesen instabil képfrissítési érték, el-eltűnedező dolgok mellett. Felháborítóan hosszú töltési idő mellett, az elhalálozást követő fél perces üldögélés nem éppen lelkes tovahaladásra késztető momentum, ahogy az akkor mindig, óraműszerűen elinduló főcímdal sem. A Ghostbusters alatt duruzsoló, a Terminal Reality által kifejezetten jónak tartott saját Infernal engine képtelen tartani a lépést a dolgokkal, vagy még bőven lett volna vele munka – a fránya határidők, ugye. Ez pedig nagyon kínos, nem csak az Atarinak, de tulajdonképpen mindenkinek – a remek forgatókönyv, a hangulatos dialógusok és az ehhez passzolóan eszelősen jó szinkron ellenére a Ghostbusters ritka felületes munka. Kiteljesedésre váró, magasabb színvonalon mozgó, értő kezekre szoruló fejlesztés, amely láttán hatványozottan érthetetlen az európai PS3-exkluzivitás. Sablonszöveg és klisé, de igaz: csak rajongóknak, a Ghostbusters a be nem váltott ígéretek siratóasszonya, 2009-ben kiadva, de valahol az ezredforduló környék leragadva. Talán jobb lett volna, ha Gozer elnyeli New Yorkot – akkor a habcsókember is megúszta volna a kipukkadást. ■



Nyerd meg!

A Sony felajánlásában két szerencsés vetheti bele magát a PS3-as szellemirtásba. Kérdésünk: ***Hány gépre jelent meg az első Ghostbusters játék '84-ben?***

A cím: nyereményjatek kukac 576 pont hu (a tárgy Ghostbusters legyen)
A megfejtéseket július 6-ig várjuk!



576 értékelés

720p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

A Ghostbusters szinte minden szempontból középszerű akciójáték, ami a nagy átlagnak csak hét évig tartó aszály vagy szelleminvázió esetén szórakoztató.

w **5.5**

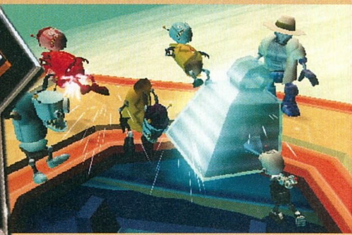






Pont akkor jött ki a James Bond paródia, amikor Bondot teljesen átalakították

SECRET AGENT CLANK



ALAPOZÓ A PSP szemétleöntőjeként életben tartott PS2 rekedt hangon megénekelt sokadik hattyúdala, ezúttal Ratchet kis barátjával a főszerepben.

adatlap
kiadó **sony**
fejlesztő **sanzaru games**
platform **ps2**
megjelenés **jún. 28.**
multiplayer **nincs**



Komoly, de inkább komor helyzet ez a többszörös alá- és mellérendeltség. Míg a PlayStation 2 kinevelte az újgenerációs platformer hőseit, a dögös kis PSP pedig sikerrel adoptálta őket a gének továbbörökítése érdekében, addig most fordított a helyzet: a magára hagyott asztali konzol kénytelen a csemete által odavetett morzsákból tengetni öreg napjait. A szövődményt tovább súlyosbítja, hogy míg a PSP-s átirat esetében érthető volt a mellékszál koncepciója, és a Ratchet mellett másodhegedűsként tetszelgő Clank (fő)szerepeltetése, addig a PS2 esetében sokkal csúnyábban puffan ez a szerva: nem teljes értékű játék ez, csupán könyöradomány.

HÁTRÁNYOS HELYZETŰ / NEM MEGY EGYETEMRE

A PSP-s verzióról már szűk egy évvel ezelőtt részletes ismertetőt közöltünk, így egy minden részletre kiterjedő elemzésbe nem nagyon érdemes fejest ugrani; a jelenlegi elmerengésben inkább a portolással járó járulékos jelenségek boncolgatásával szeretnék nagyobb terjedelemben foglalkozni. A „jelenség” helyett inkább az „átok” lenne a megfelelő kifejezés, és ezek a sirámok ugyanazon kalap alól kukucskálnak kifelé, mint ami alatt a Sony kézikonzoljára készült GTA-k is lapultak: ezek a refrénszerűen felemlegetett gyermekbetegségek általában az átiratok satnyaságából fakadnak. A hibák általában a játékélmény minőségének a függvényében válnak megbocsáthatóvá vagy elfogadhatatlanná.

Hát igen, láttunk már ennél szebb játékot PS2-n. Még a Ratchet-szériából is...

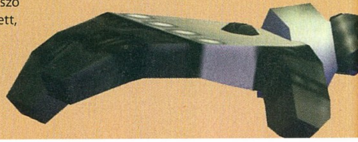


Mindenesetre a „kéziről asztalira” migrációs fázis óta tudjuk, hogy sok jót nem várhatunk. A Secret Agent Clankkel is ennek megfelelően kéne bánni, mégsem mehetünk el szó nélkül a mellett, hogy egy kategóriával gyengébb platform volt a szülőanya, mivel ez az egész játékra rányomja a bélyegét. A PSP-n sem topkategóriás látvány asztali konzolon és nagy képernyőn egyenesen elszomorító-an fest, a jóval régebben megjelent, ám mégis minőségi látvánnyal kényeztető alkotásokkal összevetve ez bizony nem versenyképes, dacára a friss megjelenésnek. A kézikonzol hardverkorlátait okosan próbálták kendőzni a témában rejlő lehetőségekkel, a sci-fi környezethez remekül illik a stilizált képi világ, ám a kopárságot és a kidolgozatlanságot teljes pompájában látni nem túl szívderítő.

NYERD MEG!



A Sony egy példánnyal várja a kémtanoncokat.
Kérdésünk: *Ki a Ratchet & Clank széria zeneszerzője?*
A válaszokat a szokásos címre kérjük (Clank tárggyal), július 6-ig bezárólag!







■ Qwark kapitány jó arc, nem ő tehet róla, hogy a játék olyan, amilyen



A teljesítmény egy dolog, ám a kezelhetőség botladozó lépéseire az eredet nem szolgálhat mentségül: a főszereplő irányítása – függetlenül attól, hogy kit terelgetünk – néha hajlamos a nyűglődésre, de csakis az analóg karral játszva: a d-pad használata esetén fürgén, dinamikusan mozognak a karakterek, de a sticket masszírozva néha kiesnek a ritmusból – például elfelejtenek futni. A hangzással nincs probléma: a húsfeldolgozó üzem és a JAMMA-kabinetek hangeffektjeinek keveréke és a libabőrös „ürzene” papírformát hoz.

GYEREK MARAD MINDIG / HŐSNEK KISSÉ GYÖNGE

Hogy átiratként hogy teljesít a Secret Agent Clank, az immár világos; hogy játékként brillírozik-e, az már más (és röviden megválaszolható) kérdés. Nem. Vagyis nem igazán. A Ratchet & Clank tükörsima, logikus felépítéséhez, a folyamatos fejlődéséhez és a koherens játékmenetéhez képest a leszármazott is abba a csapdába esik, amit sok más, sokat akaró sorstársa sem bírt elkerülni: stílusokat próbál egybeolvasztani, ám a játékelemek gyümölcsöző harmóniája helyett komplett káosszal szembesülhetünk. A R&C szériára eddig is jellemző fegyvertuningolás itt is nagy hangsúlyt kap, függetlenül attól, hogy a két főszereplő közül melyikkel is játszunk; Clank a témaválasztásból kifolyólag több, a kémekre jellemző eszközt gyűjthet be, de nem csupán ez, hanem az újonnan feltűnő játékelemek is leginkább az ő sajátjai lesznek.

Manga!

Ratchet és Clank nem csak nyugaton, de Japánban is nagyon népszerű, olyannyira, hogy a szigetország legjobban menő médiája is lecsapott rá. A hivatalos manga közel négy éven át futott, temérdek fejezetben folytatva a páratlan páros kalandját. A nyugati kiadás felett továbbra is hatalmas a kérdőjel, de az Insomniac erőfeszítéseit látva Ratcheték talán angolul is papírra másznak...

A klasszikus, élvezetes, az ügyességet is alaposan megtornáztató, pusztításra építő játékmenet természetesen itt is szerepet kap, ám Clankkel játszva immár lopakodnunk is kell, valamint a ritmusjátékokra jellemző, QTE-szerű gombnyomkodós ügyességi szekvenciákkal is találkozhatunk – a legszerencsétlenebb eset ennek a kettőnek a keveredése. Maga az ötlet nem lenne elvetélt (elvégre a QTE a videojátékok esszenciája és paródiája egyben: gombokat nyomogatsz, mire történik valami), ám az egységes kép kialakításához semmivel sem járul hozzá. Ám ezért nem kizárólag az osonás megvalósítása hibáztatható, a Secret Agent Clank egyszerűen túl sok irracionális számot próbál közös nevezőre hozni. Az önmagukban pofás, helytálló elemek (mint például a Tetris-remixre építő zárfeltörés), a robotok pakolgatása, az akcióban gazdag szekvenciák és a változatos szereplőgárda önmagukban mind pozitívumként tündökölhetnének, ha ezt nem próbálnák meg egy és ugyanazon játékon belül elsütni.

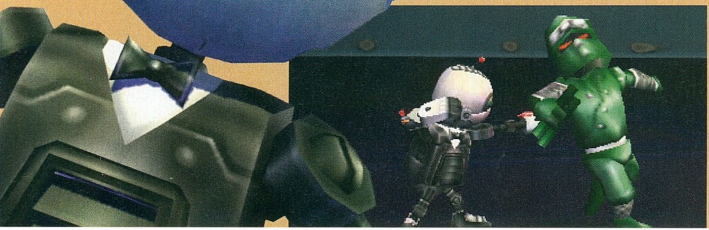
Sajnos a játék, ami PSP-n sem volt a legjobbak között, az PS2-n még annyira sem állja meg a helyét



A FARKAS FEJÉRE / VARÁZSOLJUNK SZARVAT

Tény, hogy Clank közel sem annyira karakteres főhős, mint Ratchet, és a fejlesztők nem is merték megkockáztatni, hogy figyelmen kívül hagyják, ám ez a játékon erősen érződik, hogy az interaktív szegmensekben való szerepeltetése – akárcsak Qwark kapitány akcióban dúskáló pályáinak jelenléte – tényleges hozzáadott értéket nem képvisel. Ezek után megkérdőjelezhető az alkotói magabiztosság is: vajon nem merték, vagy nem akarták egy mellékszereplőre bízni a játék sikerét? Nagyon úgy tűnik: olyan benyomást kelt az anyag, mintha egy fejlesztői értekezleten egymást túllicitálva dobták volna be a jobbnál jobb (?) ötleteket, bízva benne, hogy a célközönség tetszését egyik-másik komponens szerepeltetése majdcsak elnyeri majd. Ez nem a sous chef ismertetőjegye, hanem a szórakozott háziasszonyé, akinek összeragadt két lap a szakácskönyvben. Mégis, ki enné meg a rakotthúsos-zöldbabos-paradicsomos-tejszínes-vaníliasodós... akármit? Erre csak egy, amúgy is fikcióból ellesett példát tudnék mondani: Joey Tribbianit a Jóbarátokból, róla meg köztudomású, hogy bár étvágya az van, de meglehetősen kevés ésszel áldotta meg a Jóisten. ■





576 értékelés

480i

	1–5
grafika	3
játszhatóság	3
szavatosság	3
zene/hang	3

VÉLEMÉNY

Akció/platformjáték nyelven megénekelt, harmatos utózönge egy amúgy is stílusbeli túlkínálattól sújtott, szebb napokat megélt konzolnak.

tyler **5.5**





A karakterek designja egészen rendkívüli – bár az biztos, hogy mindenkinek nem fognak bejönni az alakok. Ha viszont nem ellenzed a kicsit őrült, japán figurákat, beleszeretsz a BF világába

Battle Fantasia

ALAPOZÓ Klasszikus, kétdimenziós-kétkarakteres verekedős játék, fantasztikusan megrajzolva. De figyelem! A profik idegesek lesznek tőle!



adatlap
kiadó **505**
fejlesztő **arc system works**
platform **ps3, x360**
megjelenés **2009. máj.**
multiplayer **2**

Szerencsére szép számmal akadnak még kettes számú dimenzióban raboskodó hősök, akiknek esze ágában sincs előrelépni a térbe. Helyette inkább valami köztes állomásra váltottak jegyet, mint amit a japán Arc System 2007-ben játéktermekbe repült bunyós anyaga, a Battle Fantasia is képvisel. Miért érdekes ez? Mert az Emiko Iwasaki látványtervei köré épülő, korántsem hétköznapi küzdősport a méltán népszerű Guilty Gear-széria boszorkánykonyhájából való, és az alapjaiban 2D-s, mégis poligonokból felépülő karakterek érdekes keverékét adják a fantasy környezetbe bújtatott stílusoknak.

Nem egy kiemelkedően jó verekedős játék, de a 2D-s stílus megszállottjai tehetnek egy próbát vele

A BF kalandos utat járt be, amíg eljutott az öreg kontinensre: az eredeti japán árkád változatot majd egy éves késéssel követte a távol-keleti piacra szánt konzolos átirat, amelynek újabb egy évre volt szüksége ahhoz, hogy az óceánt átszelve végül Európában is tiszteletét tegye. Ettől eltekintve az értékei máig maradandóak, ugyanis vagy tucatnyi egyedi jellemvonással rendelkezik, amely miatt megérdemli, hogy helyet kapjon a lap hasábjain.

Először is: ki ne akarna repkedő törpékkel varázslónak álcázott karate-nyulakat, vagy hatalmas botokkal felszerelkezett törékeny mangacsajszikat elfenekelni? Az anime környezetbe ágyazott steampunk-univerzum láncfűrészektől sem mentes káoszában ember legyen a talpán, aki felfogja mi is történik, miközben a kontrollert markolássza.

Az irgalmatlan erejű kombók alatt felvillanó fénykavalkád, az időközben előbújó kissárkányok, robbanó erejű hatlövetűek alaposan felhevítik az egyébként is forró helyzeteket. Nem csoda, a Battle Fantasia olyan harcrendszerrel vívja ki magának az elismerést, amit még a zsáner nagyjai is megirigyelnének. Széles a repertoár, a több szintűre duzzasztható gauge meter, az így felturbózható alap és speciális mozgások, vagy az ütések-rúgások együttes lenyomásával életre hívható Heat Up rendszer begyakorlása órákig is eltarthat.

Pedig nem árt tisztában lenni a szabályokkal: a Heat Up kijátszása felerősíti a támadási értékeinket és további egyedi harci technikák kivitelezésére ad lehetőséget (ilyen pl. Marco játéksárkányának felélesztése, vagy Face fegyverének újratöltése), az ötödik gombként funkcionáló Gachi nevű húzás megfelelő idejű bevetésével viszont az ellenfél kombóját is megtörhetjük. A Gachi kétféle módszerét kijátszva akár úgy falhoz vághatjuk a célpontot, hogy az ájulás szélére kerül, vagy egyszerűen csak visszapattan… a láncszemek begyakorlásával így akár ide-oda pattogtató kombókat is létrehozhatunk, amit a Heat Up technikával összegyúrva akár az ötvenes-hatvanas kombósorozatok sem lesznek ritkák. Persze akadnak manapontoktól függő technikák, és a karakter életereje sem egyforma erejű, így alapos taktikázásra van szükség, sőt! Gyakorlatilag külön-külön fel kell építeni egyfajta karakterfüggő játékmenetet, mert akármennyire is jól hadakozunk, egy-egy tétlenkedésen könnyen elcsúszhat a küzdelem. Hozzátenném, a fejezetmesélős küzdelmek, sztori mód megvívása mellett a játék küzdési lehetőséget biztosít árkád, survival, time attack és online multiplayer versenyszámokban is, habár a netes játékhoz egy arcade stick, és gyors netkapcsolat is szükséges, mivel a lag-kezelés meglehetősen problémásra sikerült.

Összességében véve azért egy erősen közepes játékkal van dolgunk, hiszen akármennyire is igyekeztek leplezni, ordít a játékról a Guilty Gear-felmenők stílusjegye: a karakterek között akad túl erős figura, és fantáziátlan tucatkarakter is, ám amennyiben több 2D bunyófüggő van a köreinkben, a változatos harcrendszereknek, és a kombinálható támadásoknak köszönhetően remekül megfér a játék a Street Fighter IV, vagy a KOFXII mellett. ■

Néha az effektektől semmit nem látni, de ne csüggedjetek: csak püföljétek tovább az ütés gombját!



576 értékelés
1080p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY
A bohém felhozatal, a steampunk világ, és az ügyesen becsempészett kombórendszer elsőre mindenkit biztosan elvarázsol – de csak azok tartanak ki a BF mellett, akiknek nem számít a kiegyensúlyozatlan játékmenet.

stinger **7.0**



EGY ISTEN ELBUKOTT.
HARCOLNOD KELL, HOGY A HELYÉBE LÉPJ.
DEMIGOD™
AZ AKCIÓ, STRATÉGIA ÉS A SZEREPJÁTÉK FORRADALMI KOMBINÁCIÓJA.
12+
www.pegi.info
HU
Stardock
GAS powered GAMES
MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT
MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A
CDPROJEKT
ATARI
WWW.DEMIGODTHEGAME.COM
Copyright © 2009 Stardock Entertainment és Gas Powered Games. A Demigod a Gas Powered Games bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva. Minden egyéb márkanév és védjegy a megfelelő tulajdonosok birtokában van. © 2009 Advanced Micro Devices, Inc. Minden jog fenntartva.
Az AMD, az AMD nyíl logó, az ATI, az ATI logó, a Radeon és ezek kombinációi az Advanced Micro Devices, Inc. bejegyzett védjegyei. Gyártja és terjeszti az Atari Europe SASU. Az Atari és az Atari logó az Atari Interactive, Inc. bejegyzett védjegyei.
A játék kizárólagos forgalmazója Magyarországon: CD Projekt Magyarország Kft. Cím: 1034 Budapest, Kenyeres utca 28.



LENDÜLETET KAPÓ IZZADSÁGCSEPPEK, KESZTYŰN VÉGIGFOLYÓ VÉRCSÍKOK, FELSZAKADÓ SZEMÖLDÖKÖK: A FIGHT NIGHT A NEGYEDIK MENETBEN SEM VICCEL, AZ ÖKÖLVÍVÁST ÚGY ÁBRÁZOLVA, AMILYEN AZ VALÓJÁBAN!

FIGHT NIGHT ROUND 4

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS**
FEJLESZTŐ **EA SPORTS**
PLATFORM **PS3, X360**
MEGJELENÉS **JÚN. 25.**
MULTIPLAYER **2**





A sorozatgyártás bűvköréből kilépni szinte lehetetlen. Hideo „soha többet nem csinálok MGS-t" Kojima már egy PSP-s epizódon dolgozik és gyaníthatóan a háttérben az ötödik részből is kiveszi a részét, a „nem vásárolunk exkluzivitásokat" Sony idén a Ghostbustersre tette rá a mancsát, az Electronic „csak évenkénti címekben gondolkozunk" Arts pedig már a legújabb Fight Nighttal kopogtat a küszöbön – három év kihagyás után. A FIFA, az NBA, az NHL és az NFL szerializáltsága ellenére a bokszvilág eddig megúszta a minimális frissítéseket felmutatni képes, elsősorban a megvásárolt licenszek időkorlátja miatti évenkénti kiadások kötelezettségét. És talán nem véletlenül, a bokszvilág lehet, hogy nagy, mozgalmas és folyamatosan változik, de játékszinten nagy újdonságokat felmutatni a Fight Night 3 óta nem lehet. Vagy legalábbis azt hittük; a Fight Night 4 nem bár az ugrás nem olyan hatalmas, mint az elõd esetében, de a részletgazdaság miatt mégis olyan, mintha egy új világba lépne be az ember. Egy világba, ahol nem csak számít, hogy milyen formában verik péppé egymást érett, felnőtt emberek, hanem az is, hogy hogyan.

Szimulációnak mondott, de valójában erősen árkádos játékmenethez nyúlni veszélyes dolog: a méhkasként zizegő rajongótábor hajlamos éles fanyalgással reagálni a változásokra még akkor is, ha azok jó irányba történnek. Az FN4 módosításai márpedig azok, nem is kicsit – a komplett fejlesztőcsere teljes irányvonal-váltást eredményezett. És nem is akármilyet, az FN4 a tartalék erőforrást nem csak a grafikus cicomázásra, de a tényleges játékmenetbeli módosításokra helyezte, az egyenletbe egy új változót iktatva: a fizikát.

A játék realisztikusabb lett, mint az előző rész, és ezzel együtt bizony sokkal, de sokkal nehezebb is!

egyszerűen felülmúl minden elképzelést és várakozást, de kapásból a padlóra küld. KO első látásra.

LET'S GET READY TO RUUMBLEEE!

A Fight Nightról nehéz beszélni úgy, hogy az ember nem rögtön azzal kezdi, amivel elsőként találkozik – az pedig a látvány. A FN3 pont a generációváltáskor jelent meg, az első minőségi fejlesztésként a körbecipelhető etalon funkcióját töltötte be, joggal. Az addigi hellyel-közzel emberinek tűnő szereplőket már-már hús-vér bokszolók váltották le, legördülő izzadságcseppekkel, felnyíló sebekkel, Hasselhoffot megszégyenítő mellkas-szőrrel. Fix platform lévén komolyat előlépni e téren papíron nem túl sanszos, de a komplett fejlesztőváltás és a három éves hiátus miatt ez az FN4-re nem igaz. Olyannyira nem, hogy Felkapott és sokat hangoztatott faktor, amely leginkább a verseny- és akciójátékokban kapott szerepet, eddig. A FN4-ben a fizika mindent befolyásol, az egyszerű ütésváltástól az elhajláson és a védekezésen át egészen az izzadáscseppekig. És ez ezúttal nem üres marketingduma, a FN4 ténylegesen kiaknázza a való élet szabályait – ha az eddigi Fight Night árkád volt, akkor most kapott egy ordas nagy pofont. És el is dőlt, pontosan abba az irányba, amerre kell neki. Az FN4-en minden egyes ütés procedurálisan generált, vagyis a FN4 rendelkezik egy előre letárolt kelléktárral (hogy néz ki egy horog, milyen lendülettel érkezik egy balos), de azt, hogy ez pontosan miként jelenik meg már több dologtól függ. Egész pontosan rengetegtől, a FN4 már nem csak azt nézi, hogy bal vagy jobb kezes-e az illető, de azt is, hogy milyen a

A bevonulások teljesen filmszerűek lettek, így nem nyomjuk majd el őket, mint az UFC-ben...







stílusa, mekkora az ütőereje, milyen az állóképessége, épp merre vannak az öklei. Vagyis egyáltalán nem biztos, hogy két egymást követő ütés pontosan ugyanúgy néz ki vagy ugyanott landol. És ez a sérülésekre is igaz, a ring résztvevői már nem csak egy előre rögzített, fix helyen szenvedhetnek vérzéstől vagy duzzanattól, hanem pontosan ott, ahová a legtöbb ütést kapták be.

ütésekért, a kiütésekért és a tagelésekért ad. A gép e téren látványos előnnyel küzd, szinte mindig hozza a menetenkénti 32-es átlagot – mindenesetre a pontokat későbbi menetekre tartogatni nem célszerű, érdemes az első alkalommal elszórni őket. Második megoldásként ott a küzdőstílus megváltoztatásának lehetősége; eléggé logikusan nem érdemes folyamatosan, megállás nélkül az ellenfelet csépelni,

A régi nagy sztárok játékba foglalása remek ötlet volt, főleg így, hogy látszik a stílusiak közti eltérés

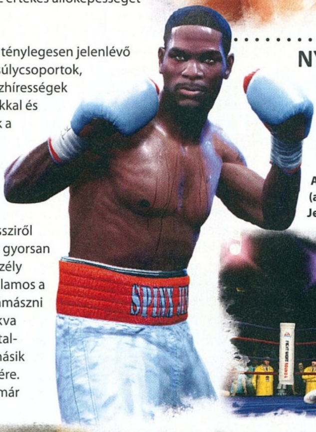
A választék bőséges, a harc maga pedig ehhez igazodik. Az FN 3 már-már erősen szenior kategóriába eső mozgása gyakorlatilag teljesen eltűnt, az FN4-ben minden egyes súlycsoport összecsapása a valós küzdelmeknek megfelelő sebességgel folyik: vagyis a pehelysúlyúak jóval többet mozognak és jóval intenzívebben támadnak, mint a nehézsúlyú társak, akik inkább a lomhább, de nagyobb erővel érkező ütéseket mutatják fel. Abból sem végtelen mennyiségűt, a FN4 három részre bontott rendszerrel figyeli a fontosabb paramétereket. Az ismételten kikapcsolható kijelző fontos eleme a harcoknak, a képernyő alsó traktusát elfoglaló HUD nem csak az életerőt mutatja, de a staminát és a felhasználható blokkolás mennyiségét. Merthogy most már az is fogy – a staminát szinte minden apasztja, nem csak az ütések de az elhajlások is, ahogy a blokkolás sem folytatható a végtelenségig, csak addig, amíg a karok bírják. Taktikázni ezzel márpedig nem csak, hogy nem egyszerű, de létfontosságú is, az állóképesség talán már a legfontosabb a menetekben. Ami folyamatosan és véglegesen apad, a gyors, szünetet nem ismerő csépelős hosszútávon nem tartható fenn, az apadó stamina nem csak gyengébb ütéseket eredményez, de a visszatölthető maximális mennyiséget is korlátozza – egyáltalán nem kizárt, hogy valaki már a harmadik menetre úgy lefárasztja a harcosát, hogy annak szinte szemernyi ereje, energiája marad a továbbiakra.

ROCKY UTÓDAI

Ezt orvosolni háromféleképpen lehet: a legegyszerűbben ott helyben, az egyes menetek alatt a szorító sarkában. Az új Fight Night már nem rabolja az időt minijátékokkal, a három érték visszatöltését inkább pontokhoz köti, megadott mennyiséget követelve meg a gyógyítás mértékéért. Pontot az FN4 elsősorban a sikeres, a végeredménybe beleszámító

hiszen nem csak pontot nem ér a sok védett támadás, de még az értékes állóképességet is leapasztja.

Az FN4-ben a stílus ténylegesen jelenlévő faktor. Nem csak a súlycsoportok, de a nagyobb bokszhírességek is eltérő mozdulatokkal és kelléktárral csépelik a másikat, pontosan úgy, ahogy azt teszik/tették a való életben is. Ali itt is távolról szeret harcolni, messziről csapva nagyokat és gyorsan hátratáncolva a veszély előtt, míg Tyson hajlamos a lehető legjobban rámászni az ellenfelére, lebukva az ütések elől és hatalmasakat csapva a másik alsó- vagy felsőtestére. Vagyis az FN4-ben már





NYERD MEG!

Az Electronic Arts felajánlásában egy példányt sorsolunk ki az X360-as verzióból. A kérdés: ***Melyik híres SNES játék szerepelt egy korábbi részben?***

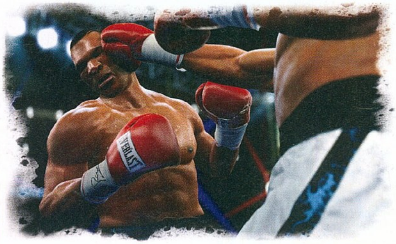
A cím: nyeremenyjatek kukac 576 pont hu (a tárgy Fight Night legyen)
Jelentkezési határidő: 2009. 07.06











A grafika valami fantasztikus, és ez nem csak csillivilli extra, hanem a realizmust is növeli

nem csak az számít, hogy valaki jobb- vagy bal kezes-e, hanem az is, hogy „külső" vagy „belső" harcos.

Ez pedig hatványozottan fontos, mivel a FN4 a blokkolást is újraértelmezi, kompletten eltörölve az előd rendszerét – a nagyobb támadásokat így kibekkelni már nem lehet. Az elhajlás ugyan maradt, de sokkal célszerűbb blokkolni. Ami hasznos és jelentősen leegyszerűsített folyamattá vált, az FN4 már csak három szinten kezeli a dolgot, a kezeket a fejre, a mellkasra és a gyomorterületre fókuszálva, nem törődve ezúttal a szögekkel és egyebekkel: azok már mind automatikusak. Blokkolni viszont nem lehet a végtelenségig, csak addig, amíg valaki bírja szuflával. Ráadásul nem csak a hárítás hiányzik, de a haymaker, a parasztlengő is a kispadra került. Haymakert csinálni ugyan lehet, de már egyáltalán nem olyan nagy gyakorisággal, mint eddig, ráadásul a lelassított, a valósághoz jobban igazodó mozdulatsor miatt komoly lyukat hagy a védelemben, amit az ellenfél előszeretettel használ ki. A FN4-ben a kiütés sokkal könnyebb és váratlanabb

MMA!

A negyedik Fight Night kiadása után az EA Sports nagyon komolyan veszi a verekedős játékokat, tandemben dobva piacra ezentúl a témával foglalkozó játékokat. A sort az MMA folytatja jövőre, igaz az UFC nélkül, hiszen annak a jogai a THQ-nál vannak. Az EA Sports hosszú távra tervez, így nem kizárt, hogy idővel az UFC sem kerülheti el a sorsát. Vagyis a Fight Night a nagyobb kihagyások után kétévente tér vissza, remélhetőleg újításokkal!

pillanat, hiszen azt egyetlen sima, jókor és jó helyre időzített simogatással is el lehet érni. Kiütni az ellenfél is előszeretettel szeretne, egyáltalán nem ritka, hogy egy meccs alatt ez többször is előfordul. A küzdelmek frenetikusak, mintha egy teljesen más világban játszódnának – az idő villámgyorsan telik, a mozdulatok, a kesztyűk durranásai, az elhajlások, a védekezések, a sebesség és az egész hangulat pontosan olyan, mint egy bokszmeccsen. Nem szimuláción, nem a valósághoz közelítő megvalósításban – ez maga a fotorealizmus, a gyakorlati értelemben.

Ennek viszont ára van, a FN4 minden eddigi résznél nehezebb és bonyolultabb: a komplett karriert felmutató Legacy módozat már a második, alapnak beállított nehézségi fokozaton is könyörtelen módba vált az első meccs után. És ez egyáltalán nem meglepő, a realitás előtérbe helyezésével logikus és elvárható következmény. Ahogy a Legacy mód minden egyes eleme, a meccsek leszervezésétől a díjakra való jelöléseken át egészen a folyamatosan érkező emailekig és a növekvő rajongótáborig. Egy komplett karriert végigcsinálni akár hetek munkája is lehet, feltéve, ha sikerül folyamatosan kondiban maradni. A FN4 edzései piszkosul nehezek és bonyolultak, nem csak agy-, de komoly karmunkát is igényelnek; az új rész nemes egyszerűséggel kiiktatja a gombokra alapozó irányítást, szinte mindent a jobb analóg karra helyezve. Utáltad vagy nem voltál megelégedve a Total Punch metódussal? Akkor jobb, ha megszokod, mert az új Fight Nightban csak és kizárólag így lehet harcolni. Kell hozzá egy kis idő, míg belejön az ember, onnantól viszont látványos küzdelmek vívhatóak. Az új Total Punch precízebb, sokkal könnyebbé teszi a kombók bevitelét, jelentősen leegyszerűsíti az egyes testtájékok becélzását és úgy nagy általánosságban is jobb, mint a három évvel ezelőtti társa. És látványosabb is, a sikeresen bevitt ütések szó szerint megremegtetik az izmokat, az előkészített horog alatt még az inak is megfeszülnek a bicepszekben, a kocsonyaként megrezdülő mellkasról pedig valósággal lerobbannak az izzadságcseppek, a kesztyűn pedig diszkréten végigfolyik az arcokról lemasszírozott vér.

FÜLHARAPÁS 3D-BEN

A három éves kihagyás több, mint jót tett a Fight Nightnak. A negyedik rész egy teljesen új dimenziót nyit, a fizika előtérbe helyezése, a sokkal életszerűbb tempó, a temérdek figyelembe vett érték miatt gondolkodás nélkül kijelenthető, hogy az elmúlt évek egyik leginnovatívabb és leglátványosabb folytatása született. Az eddigi Fight Nightok csupán bokszjátékok voltak: a Fight Night 4 maga a boksz. ■



576 értékelés

720p, dd 5.1

	1–5
grafika	5
játszhatóság	4
szavatosság	5
zene/hang	4

VÉLEMÉNY

A Fight Night 4 minden idők egyik leglátványosabb sportjátéka, ráadásul az újítások miatt még sosem volt ennyire közel a tökéletességhez.

W **8.5**





ZENO CLASH

adatlap
kiadó **ace**
fejlesztő **ace team**
platform **pc**
megjelenés **ápr. 21.**
multiplayer **nincs**



ALAPOZÓ A független fejlesztők első játékukkal ugyan nem alkottak maradandót, de egy kellemesen egyedi bunyós-lövöldözős játékkal gazdagították a játékhiánnyal küzdő PC-s világot.

Egyszer volt, hol nem volt, a perverzek és transzvesztiták birtokán túl, ahol a hermafrodita Papa-Mama túr, ott élt Ghat, a Zeno Clash főhőse, aki összetűzésbe keveredett a klánja családfőjével és száműzetett a famíliából. A száműzetés miatt menekülnünk kell, majd bosszútól fűtve feltett szándékunk teremtőnk kivégzése. A játék sztorija nagyjából ennyi, több említést nem érdemel, mert teljesen jellegtelen és bugyuta. Az viszont sokkal érdekesebb, hogy fejezetenként egyre inkább tisztul a kép, kezdenek előbukni az okok, méghozzá a múltbéli események újrajátszásával.

A készítők elégedettek a játék sikerével, így jöhet az XBLA-verzió, majd aztán jövőre a teljes folytatás is!

ÜSD, VÁGD, NEM APÁD!

A játék egyik legnagyszerűbb ismérve a harcrendszer. Ugyan „first person" nézetben vagyunk, de elsődleges fegyverünk két tulajdon öklünk – illetve lábunk – és ezekkel kell rendet tennünk ennek a különös világnak a torz lényei között. Az egér gombjaival tudunk ütlegelni; kis maflást, nagy maflást oszthatunk, kombó-szerű ütéssorozatokkal ritkíthatjuk az ellent, de a földön fekvőket lábunkkal is megmunkálhatjuk. Védekezés a space billentyűvel működik, aminek használata taktikusabb támadások indításához vezethet, mert jókor blokkolva a felénk érkező ütéseket helyzeti előnyhöz juthatunk, amikből szépen ki lehet támadni. Én nagyon élveztem a bunyózást, jól megcsinálták a szisztémát, egyedül azt sajnálom, hogy nem tettek be több mozdulatot és hogy nem kényszerít rá a játék, hogy azt a néhány speciális mozdulatot sűrűbben kelljen használni. Ugyan fegyverek is vannak, de csak egy lehet nálunk és nem is túl hatékonyak; na meg az első bekapott ütés után kirepül a kezünkből, úgyhogy sok hasznukat nem fogjuk venni, főként, hogy öklünkkel sokkal erősebbek vagyunk.

SZŐKE: SZÉP, DE UNALMAS

A grafika teljesen rendben van, hála az ezerarcú Source motornak – ugyan nem műveltek csodát a chilei fejlesztők, de a látványvilág teljesen rendben van, az ellenfelek is remekül néznek ki, amellett, hogy elképesztően torz kreatúrákat sikerült megálmodni. A világ sem piskóta, nagyon különös helyekre visz az utunk, jók a helyszínek is, de sajnos mindezek nem védik ki a játék legnagyobb hibáját, a monotonitást. Kábé hét-nyolc különböző ellenféltípus van és a főellenfelek is csak elsőre okoznak örömöt, de mikor másodjára, olykor harmadjára köszönnek vissza ugyanazok a tagok, az már igencsak frusztráló tud lenni. Főként, hogy a legfőbb ellenséggel, Papa-Mamával háromszor kell megküzdeni, pontosan ugyanazon a helyszínen (egyszer az emlékünkben, kétszer meg a jelenben). Maga a játékmenet is hamar monotonná válik, főleg, hogy normálon nem jelent kihívást, tehát szavatosság szempontjából igencsak alulteljesít a cucc: nincs multi és a játékidő is rövid. Ugyan van a sztori mód mellett egy másik opció, ahol egy torony szintjein kell feljebb és feljebb jutni különböző típusú és arányú ellenfeleket helybenhagyva (itt online ranglétra is van), de már a sztori kijátszása közben is kellően megunjuk a püfölést, nem hogy még utána leegyszerűsített formában tovább csináljuk. ■

■ **Furcsa design, furcsa játékmenet, furcsa karakterek – és ugyan mindez lehetne jobb is, a Zeno Clash így is kipróbálandó alkotás**

■ **A sosemlátott tájak és fura lények jelentik a játék fő vonzerejét**



576 **értékelés**

p4 3 ghz, 1 gb ram, 128 mb vram

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY
Ha hosszabb és változatosabb játékmenettel áldották volna meg a Zeno Clash-t, simán lehetett volna egy abszurditásával hódító sikerjáték, így viszont inkább a figyelemreméltó garázsprojekt besorolást kapja...

threepwood **7.0**







ONECHANBARA Bikini Zombie Slayers

ALAPOZÓ Japánban a játék a budget árú Simple Series sorozatban jelent meg, és ez magával hozza a következőket: szörnyű technológia, pocsék játékmenet, rengeteg hiba.



■ **Ha néhány ledér lányka felhergel, akkor talán adhatsz egy esélyt a játéknak**

Amikor megkaptam a játékot, nem tagadom, boldog voltam, mert már régóta kíváncsian vártam a sorozat európai premierjét. Kíváncsiságom oka? Az alapkoncepció: acélpopsikkal rendelkező, bikiniben flangáló csajok, szalmakalapban, szamurájkarddal a kézben, zombikat irtanak plázákban és mezőkön.

adatlap
kiadó **d3**
fejlesztő **tamsoft**
platform **wii**
megjelenés **2009. máj.**
multiplayer **2**

MIÉRT IS JÓ EZ NEKÜNK?
Reméltem, hogy valami DMC-szerű kaszabolós játékot kapok – de ha a lap aljára pillantasz, láthatod, hogy nem kicsit csalódtam benne. A dolog már ott rosszul indított, hogy mellőzték a videókat. Ennek az okát nem is értem, elvégre a DVD-n lett volna hely, ez nem GameCube.

Ami ezután jött az sem apró pofon, hanem férfiemberes balegyenes: a játék bugyuta történetét, japán (!) narrátor alámondása mellett hallgathatjuk végig. Igaz, hogy feliratozva, de valószínűsíthetően az optikusok országos szövetsége támogatta a játékot, mert ennél apróbb betűket keresve sem lehetett volna találni. Jobban is járunk, ha elnyomjuk az egészet (értelme úgy sincs sok), és kezdődhet maga a játék. Nem, mintha ez öröm lenne…

Borzalmas minőség jellemzi az egész programot, legyen szó grafikáról, játékmenetről, designról...



Én a dögösebb, egy szál bikiniben feszítő tehenészlányt, Ayát választottam, de nálam perverzebbek akár a kisiskolás ruhában feszítő húgocskája mellett is letehetik voksukat. A főszereplők kidolgozása még egész elfogadhatónak, helyenként látványosnak is mondható, de a környezet annyira kopár és monoton, hogy arra nincsenek szavak. Valahol egy közepes grafikájú PS2-es játékot képzeljetek el látvány terén, megtámogatva egy rém egyszerű játékmenettel: bugyuta csapkodás, ahol a folyamatosan érkező zombihadakat kell elpusztítani, egy mindig lineáris útvonalon végighaladva.

Ami a Wii-verzió sajátossága, az az irányítás. A játékbeli karakter másolja a kontroller mozgását, azzal az extrával, hogy a C gombbal válthatunk az egy penge és a két kard forgatása között. Pár percig még szórakoztathat is ez a faja irányítási metódus, de nem sokáig tudja elterelni a játék botrányos mivoltáról a figyelmet. A játék alatt szinte végig egy önismétlődő, vacak techo recseg; és ha már hangok: a csajok vagdalkozás közben durvábban nyögdécselnek, mint egy erősebb pornó teljes leánykara…



MÉG VALAMI?
Fő jellegzetessége a játéknak a vér töméntelen mennyisége. Hihetetlenül spriccel benne a hemoglobin, sokszor az operátor is kap belőle. Pozitívum még, hogy akár ketten is játszhatjuk osztott képernyőn, ha netalántán rá tudunk venni még valakit. Persze ez is rombolja a barátságokat, mintsem erősíti; még a csinos lánykák miatt sem ajánlom a beszerzését! ■

Multiplatform

A sorozatnak megjelent egy X360-as verziója is, de az icipicit igényesebb grafikán túl szinte nincs is eltérés a két változat között. Igaz, 360-on van pár extra játékmód, néhány plusz csaj, de tényleg csak ennyi – a borzalmasan unalmas játékmenet ugyanaz, és a látvány is 2004-es szinten van…



576 értékelés

480p, dpl 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

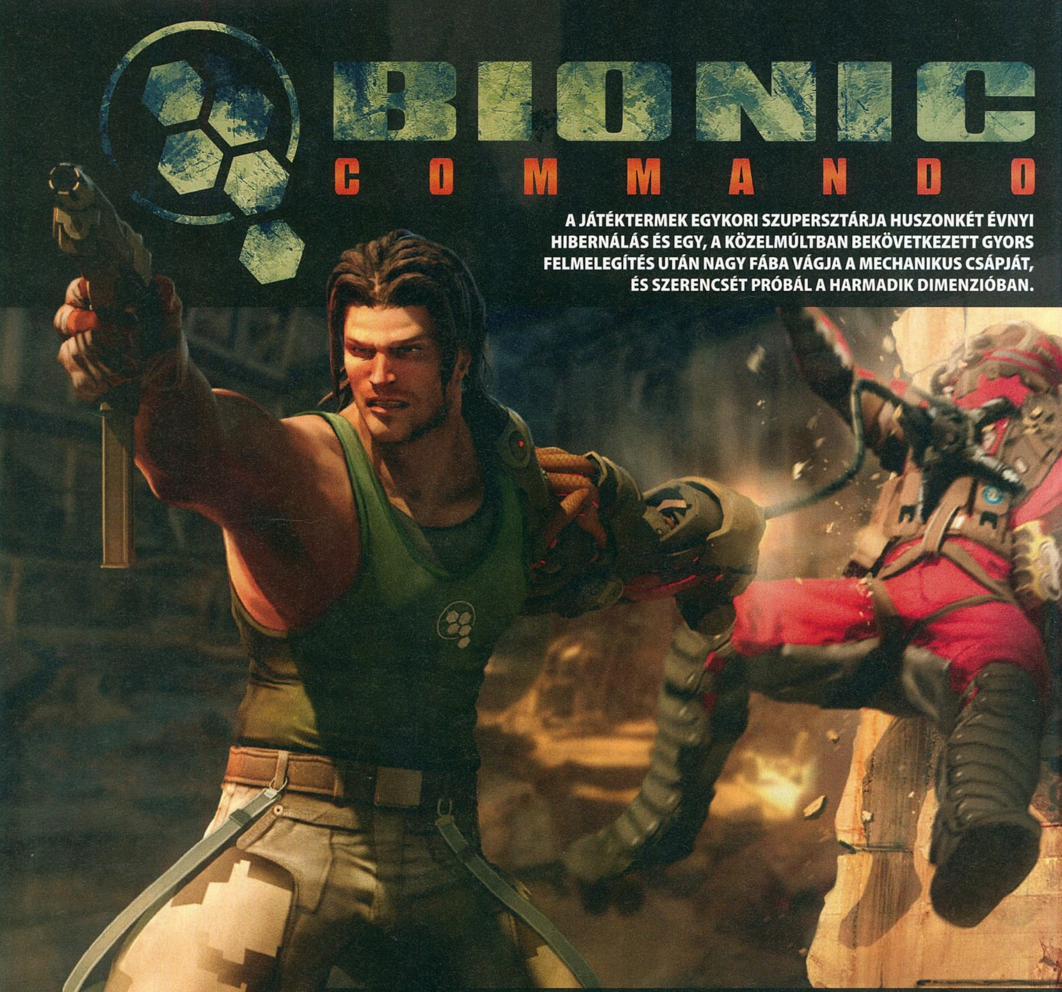
VÉLEMÉNY

Mind megvalósításban, mind alapötletben, mind an angolosításban valami félelmetesen igénytelen próbálkozás!

kenny **4.0**

BIONIC COMMANDO

A JÁTÉKTERMEK EGYKORI SZUPERSZTÁRJA HUSZONKÉT ÉVNYI HIBERNÁLÁS ÉS EGY, A KÖZELMÚLTBAN BEKÖVETKEZETT GYORS FELMELEGÍTÉS UTÁN NAGY FÁBA VÁGJA A MECHANIKUS CSÁPJÁT, ÉS SZERENCSÉT PRÓBÁL A HARMADIK DIMENZIÓBAN.



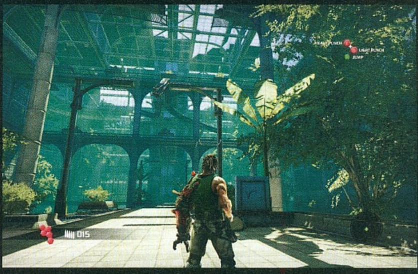
A baseballütő-lóbálással nyomatékosított előítéletek létjogosultságát nem érdemes tagadni: még a műemlékvédelem galamblelkű képviselőiből is kitörne a vadállat, ha azt látnák, hogy egy graffitisre bízzák Leonardo Utolsó Vacsorájának a restaurálását. Ugyanez az impulzus dolgozik a szőrösszívű, semmi jót nem remélő kritikusban is, amikor tudatosul benne, hogy a mostanság licensz-feldolgozásból élő GRIN kapja a nyolcvanas évek végén temérdek aprópénzt elnyelő játéktermi klasszikus továbbgondolási lehetőségét. A Bionic Commando Rearmed tisztességes sikere némiképp nyugtatóan hat rá, de a Wanted és a Terminator Salvation sírógörcsöt fakasztó kivitelezését látva feldereng előtte egy tökéletes világ képe, ahol a T-34-es tankkal kivitelezett minősítés nem brutális gyilkosságnak, csupán a kritika legőszintébb formájának számít. A rendelésre készülő iparosmunka ritkán kiemelkedő minőségű, a kétszeri pofára esés után pedig mi más is lehetne a harminc ezüstpénzt érő kérdés: háromszor tagadsz meg engem?

FULL METAL JACKET

Nathan Spencer foglalkozását tekintve halálra ítélt cyborg, szó szoros értelmében vett félkarú óriás. Rehabilitációjáról Super Joe (a játéktermi verzióból ismerős főszereplő) gondoskodik, de – ahogy a júdási csókok általában – ez is következményekkel jár: Spencerre vár a feladat, hogy az atomtámadás sújtotta Ascension Cityben hajtson végre egy kormánymegbízást. A földi halandó számára ez az „inkább akasztani tessék" minősített esete, de Spencert kemény fémből faragták: mechanikus karjával képes amúgy elérhetetlen helyekre felkapaszkodni, az átlagembernél szívósabb fizikuma és harcedzettsége őt teszi ideális jelöltté a feladat végrehajtására. Spencer bal kéz híján kezdi meg az akciót: a kart rakétával irányítják a helyszínre, főhősünknek pedig először is ahhoz kell eljutnia.

Lehangoló kezdet – dünnyögi maga elé a játékos, a képernyőt bámulva. A belső terek elnagyolt, első generációs játékokat idéző kialakítása valóban hervasztó, a váratlanul feltűnő ellenfelekkel vívott primitív, lőfegyveres összecsapások pedig nem igazán képesek felpumpálni az adrenalinszintet. A harmatgyenge prelúd után akkor kezd formát és alakot ölteni a játék, amikor végre elérjük a mechanikus kart hordozó rakétát és kijutunk az épületből egy falba robbantott nyíláson keresztül: az elénk táruló látvány egy lerombolt belvárosi sugárút apokaliptikus képével – és a zegzugos, kopár belsőépítészeti unalom után végre valódi perspektívát nyújtó látótávolsággal – kápráztat el. Ami négyzetméterrel mérhető





Helyenként remekül működik a lengedezés, és tényleg ki lehet használni, máshol viszont alig három-négy „tarzanozás" után egyszerűen elfogy a pálya...





területen nem mondható impresszívnek, az hektárban számolva már lenyűgözőnek mondható. Az egykor nyüzsgő utcán most szemetet sodor a szél, autóroncsok hevernek szerteszét, épületek omlanak össze, és lépten-nyomon a közművesítést idéző nyomokat (értsd: szakadékokat a talajban) fedezhetünk fel – a lámpaoszlopok, a magasvasút sínjének roncsai és a szétzúzott felüljárók mind-mind ideális terepet nyújtanak arra, hogy a csáp és a lengedezés felhasználásával két ősi riválist, Doctor Octopust és Pókembert testesítsük meg egy személyben. Apropó, csáp: a használatát egy flashbackként megélt VR tréning során sajátíthatjuk el, de a szájbarágós kezelés-ismertetés után is csak annyira tudunk biztonsággal mozogni a terepen, mint egy szakmunkástanuló a Magyar Tudományos Akadémia konferenciáján.

adatlap

kiadó **capcom**
fejlesztő **grin**
platform **ps3, x360**
megjelenés **máj. 22.**
multiplayer **2-10**

A Bionic Commando megszokása és megismerése az átlagosnál jóval keményebb kihívást jelent: az új epizód az arcade játékokra – és így az elődre is – jellemző „easy to learn, hard to master" séma antitézise.

Az amúgy is bonyolult kezelés meg- és kiismerésének gondja szerencsére nem egyszerre szakad a nyakunkba: a narratíva talál felmentést a csupán idővel elérhető képességek aktiválására, amely szerint Spencernek még szoknia kell a bionikus kar használatát, a tömeggyilkos művégtag és a hús-vér személy „eggyé válása" időt követel meg. Amikor eljön az ideje egy új képesség használatba vételének, a játék a továbbjutást is attól teszi függővé. Az egyik szakasznál például húsz méter magasból kell levetődnünk, egy gombot nyomogatva turbózva fel a zuhanás sebességét (ez a Death From Above támadás) – ezzel áttörhetünk egy vízelvezető betoncsövet, amelyben aztán továbbfuthatunk. Bár a „megizmosodás" kifejezés képzavar egy robotkar esetében, de az újabb gyilkos manőverek elérésével már nem leszünk a – sajnos, meglehetősen kevés



BIONIKUS ELŐZMÉNYEK



BIONIC COMMANDO (JÁTÉKTEREM, 1987)
Kialakul a mechanikus karra építő alapséma, a játék több platformra is megjelenik, az Amigától a ZX Spectrumig.



BIONIC COMMANDO (NES, 1988)
A folytatás, Japánban Top Secret: Hitler's Revival címen – a nyugati verzió erősen cenzúrázott.



BIONIC COMMANDO (GAME BOY, 1992)
Feltűnik „RAD" Spencer, a játékban jelentős hangsúlyt fektetnek a manga-illusztrációkkal elmeséltörténetre.



BIONIC COMMANDO: ELITE FORCES (GAME BOY COLOR, 1999)
A platform legjobb akciójátékában ismét Super Joe kiszabadítása a cél – megjelenik a „sniper" játékmód.



BIONIC COMMANDO REARMED (XBLA, PSN, PC, 2008)
Az első rész kibővített remake-je, jelenlegi generációs platformokra.



Néhány helyszín félelmetesen hangulatos, mások viszont elég szürkék, átlagosak

– lőfegyverrel való durrogtatásra kényszerítve: autókat és betontömböket kaphatunk fel, hogy az ellenfélhez vágjuk őket, de meg is ragadhatjuk őket a csáppal, hogy velük verjük végig a többi támadót, vagy egyszerűen csak a Spidey-t idéző klasszikus mozdulattal rúgjunk bele egy embereset. A szuperhős-képességek ellenére Spencer nem sebezhetetlen, ám az életerőt némi óvatossággal állandóan a maximumon tarthatjuk. A Bionic Commando a sérülésmentes időszakhoz köti a regenerálódást: ha egy kis ideig egy lövést sem kapunk be, újult erővel pofozhatjuk végig a támadókat.

Kellemetlen, hogy a gondosan összeállított tananyag ellenére sem érdemes nagyon előrerohanni, amíg nem élünk együtt száz százalékig a játékkal – ez a mesterlövészekkel vívott első összecsapásnál kristályosodik ki. Ha nem az okosan elhelyezett pillléreken – útjelző táblákon, lámpaoszlopokon és keresztgerendákon – lengve közlekedünk, a sniperek pillanatok alatt kicsipkéznek, beleragadunk egy vízmosta gödörbe (Spencert a vízben lehúzza a kar súlya), ahol tiszta célpontot nyújtunk, és úgy egyáltalán: nem leszünk képesek azzal a légies, könnyed dinamikával hozzáállni a játékhoz, amit az megkövetelne. A Bionic Commando nem a földönfutó magányos hős játéka, hanem az akrobata mészárosé. (Talajközelben botorkálva választ kaptam arra a rég dédelgetett kérdésemre, hogy Peter Parker vajon az Alföldön is szuperhőssé válthatott volna? Nos, nem.) Ha sikerül úrrá lenni a játékon, és kézbe simul az irányítás, onnantól fogva élvezhetővé, szerethetővé válik az egész.

Nem akarunk poénokat lelőni, de aki a végjátékot kitalálta, azzal így bánnánk el – ez förtelmes lett!

APOKALIPSZIS MOST

Tehát most már tökéletesen tudunk kezelni egy érdekes játékelemekkel felruházott, az átlagosnál jobb minőségű, de semmiképpen sem kiemelkedő TPS-t. A játék Achilles-sarka a benne rejlő, de kiaknázatlan potenciál – a jelenlegi tartalom időnként izgalmas és megkapó, de közel sem elegendő a nyakló nélküli pezsgőlocsoláshoz. A komolyabb hibái csak megszokhatóak, de nem megbocsáthatóak.

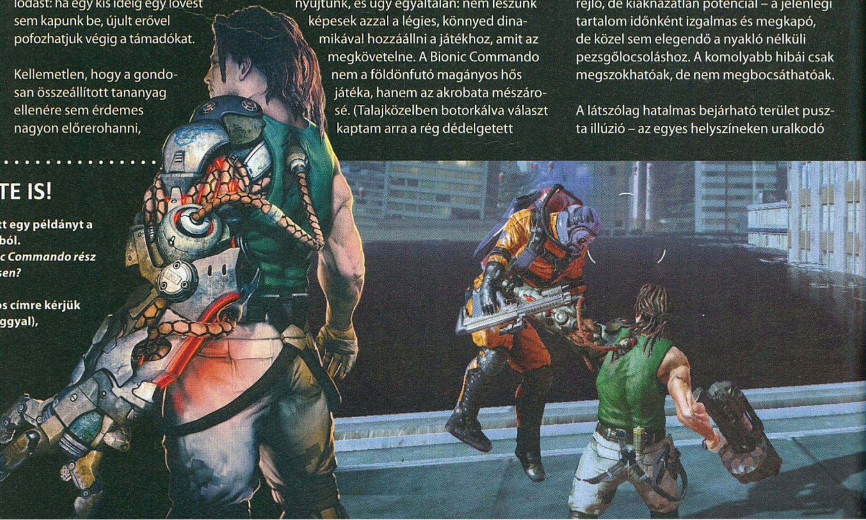
A látszólag hatalmas bejárható terület puszta illúzió – az egyes helyszíneken uralkodó

LENGEDEZZ TE IS!

A CD Projekt felajánlott egy példányt a játék X360-as verziójából. Kérdésünk: *Hány Bionic Commando rész jelent meg eddig összesen?*

A válaszokat a szokásos címre kérjük (Bionic Commando tárggyal), július 6-ig bezárólag!









■ Bár lehetne valamivel több élet is Ascencion Cityben, a város így lakatlanul jóval szebb lehet, mint mondjuk a Prototype New Yorkja

túlzott radioaktivitás és Spencer mechanikus karja nem kompatibilis egymással, így a veszélyes zónákban tartózkodás másodperceken bekövetkező elhalálozáshoz vezet. Hamis, rosszul működő megoldás ezzel kiváltani a „láthatatlan falakat": amíg az egyértelműen azt üzeni, hogy „nem mehetsz oda", és ezt a játékos a korábbi videojátékos tapasztalatai miatt szó nélkül lenyeli és elfogadja, addig itt a „menj csak, ha akarsz, hülye, majd meglátod" dominál, súlyos büntetéssel megtorolva a valódi szabadságba vetett reményt. A plutóniumban fürdetett területeket ráadásul semmi nem különbözteti meg a tiszta zónáktól, így az is előfordulhat – igaz, nem túl sokszor –, hogy a Tarzan-komplexus kiélése közben olyan területre lengünk be, ahonnan a lendület intenzitása miatt semmiképpen sem tudunk azonnal visszafordulni, és mindenképpen elpusztulunk. Videojátékokban ugyancsak megszkott jelenség a hidrofóbiás főhős: Super Mario, Altair és az inFamous Cole-ja egyaránt elhaláloztak a vízzel való érintkezéstől, Spencert pedig a mechanikus kar súlya rántja a mélybe. Logikus magyarázat, és a csáppal ki is ránthatjuk magunkat – pontosabban ránthatNÁNK, ha Spencernek egy kölyökmacskánál nagyobb tüdőkapacitása lenne, és nem tíz másodperc alatt fulladna meg, ami sokszor lesz kevés a szárazra kecmergéshez. Bosszantó, akárcsak a nyakig érő vízben is gargalizálva fuldokló, izmos harcos látványa, akinek sem a semmitmondó arroganciája, sem Mike Patton szinkronhangja nem segít abban, hogy kicsit is megkedvelhessük.

A pályatervezés az idővel elérhető képességek kihasználásához igazodik, és bár emiatt érezhető a játékban a progresszív felépítés, egyben sajnos kifogásként is szolgál arra, hogy a játék végén miért nem menthetünk állást, hogy abból indíthassunk új játékot – egyértelmű, hogy ez az egyensúlyt borította volna fel. Bár a helyszínek jól kidolgozottak, a tennivaló sokszor repetitív: legtöbbször az ellenfelek meggyilkolása után aktiválható jeladókat feltörve kell hatástalanítani a lebegő aknákat, de az is megesik, hogy az agresszív robotok szétzúzása után kapcsol ki az energiapajzs, ami elzárja a tovább vezető utat. A helyszínek közti váltást hosszas töltögetés kíséri, ami miatt joggal lehet morogni: a hatalmas terepek beszippantása érthetően időigényes folyamat, de ha azok kihasználatlanságára gondolunk, tolerancia helyett a „sok hűhó semmiért" miatt érzett bosszankodás lesz a domináns.



Bionikus képregény

Nathan Spencer visszatérése nem csak egy remekül sikerült remake-kel kövezte ki az utat az új rész előtt. A Bionic Commando a 2009-es játékok zöméhez hasonlóan a képregények felé is kikacsint – a nagyszabású új epizód kiadása előtt a játék honlapja minden



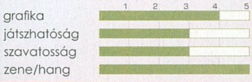
héten mutatott egy oldalt a Colin Wilson rajzolta történetből. Az igazi attrakció Spencer úr berobbanása után következik a Devil's Due képregényének kiadásával.

NYUGATON A HELYZET VÁLTOZATLAN

A fentiek után új klasszikust emlegetni közröhej lenne, de a Bionic Commando még a mérgelődés dacára sem válik pocsék játékká. Élvezetes és dinamikus az előrehaladás, a satnyának, kidolgozatlannak ható játékelemeket pedig inkább a klasszikus játéktermi akció egyszerűségére lehet visszavezetni, és nem az összecsapottságra. A helyenként zseniális főellenfelek és az egyes szintek pályatervezése is vérbeli játéktermi ihletésű mintát követnek, és itt megfordul a fentebb említett aranyszabály: rövid helyzetfelmérés után kemény, de tisztességes küzdelem során lehet sikert aratni. A zenei aláfestés a főtéma remixelésével, a profi hangminőséggel, valamint a remekül eltalált, hol rockos gitárriffekbe, hol egzalált ambient futamokba forduló szólamokkal mindig képesek tökéletes hangulatot teremteni. Katartikus pillanatokban sem szűkölködik a játék: garantáltan maradandó emlék a harminc méter magas belterű „arborétumban" lengedezni, ahol a mesterlövészeket okosan kicselezve kell őket lerugdosni a pillérekről. Lélegzetelállító a gigantikus mecha féreg, aki mintha a Matrixból szökött volna át, halálos vendégszereplésre. Kőkemény a könyvtárban vívott összecsapás a terrorista nehézfiúkból álló kommandós osztaggal. Sosem tapasztalt élmény a zöldellő dzsungelből kiérve fejest ugrani egy kétszáz méter magas sziklaoromról, melynek az aljában kis folyó kanyarog, és a végjáték is ehhez hasonlóan monumentális, magával ragadó. A szépsége és a pozitívumai éppúgy valósak, ahogy a hibái és tökéletlenségei is markánsan jelen vannak, de nem vérzik elég sebből ahhoz, hogy emiatt váljon visszataszítóvá. Mégis, maga az összbenyomás nemcsak vegyes, de képlékeny is. A fent részletezett élmények együttese először felkavarodik és teljesen átitat, majd kiürül és tovatűnik, fakó pillanatképeket és kusza benyomásokat hagyva maga után. ■

576 értékelés

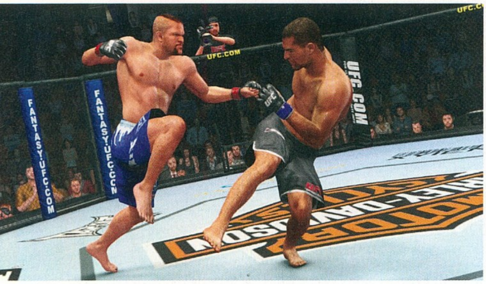
720p, dd 5.1

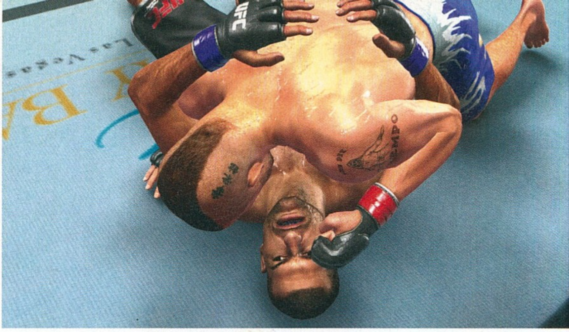


VÉLEMÉNY

A csúcsminőség és a kapitális hibák kedvelhető, de széthulló felépítménye – pont, mint a magát Liz Taylorrá operáltató Michael Jackson.

tyler **7.0**





UFC 2009 UNDISPUTED



ALAPOZÓ Olajtól csillogó bőrű emberek változatos módokon verik véresre egymás arcát egy nyolcszögletű ketrecben – ez az UFC; az Undisputed pedig ennek zseniális leképezése.

Milyen játékot vegyek, ha szeretem a küzdősportokat és a profi pankrációt? – hangozhat el az írónak szegezett kérdés, amelyre mindezidáig csak halvány megérzések segítségével igyekezett választ adni. A felemásra sikerült, nehézkesen kezelhető és összességében ormótlan Smackdown vs. Raw, vagy a szintén Yuke's próbálkozásként piacra került Legends of Wrestlemania nevű pankrációs rettenet helyett a csapat ezúttal egy sokkal földhözragadtabb és keményebb világba tett betekintést: a főképernyőn az Amerikai vegyesfogású küzdősport szövetség, és koronaékszere, az Ultimate Fighting Championship logója tündököl.

FEJBEVERLEK

Nem csoda, hogy az 1993-ban alapított, las vegasi székhelyű szövetség világszerte híres promóciós rendezvényének megjátékosítására esett a választás, hiszen olyan véres és brutális meccseket kínál a nézők számára, amelyet hivatalos formában egyetlen másik szövetség sem vállal magára. Anno az amerikai kormány nyomására underground műfajjá vált, ám az embargó végeztével újraformálták a szabályzatot, amely az eredeti „nincs szabály!" felfogáshoz képest nem hozott észvesztően nagy változásokat, ám ahhoz már elég volt, hogy újra legitimizálhassák a bajnokságot. A Yuke's ennek figyelembevételével készítette el az UFC 2009-et, amelyben gyakorlatilag mindent bevethetünk a győzelem érdekében, kivéve persze a fojtogatást, a szemkinyomást, és a fejre taposást. A harc egy olyan ringben zajlik, ahol a kötél a győzelmet és a súlyos vereséget is jelentheti, így nem nagyon akad olyan vesztes, aki saját lábán hagyja el a küzdőteret.

Mire számíthatsz tehát a ringben? Barátias, lelassult kézrepacsira, és kihátráló taktikára biztosan nem: ez itt a felöklelés, satuba fogás, tarkóütés, térdelés, és hátbarúgás hadszíntere, ahol a „mogyorózás" ugyanúgy megengedett, mint az állkapcson rúgás, vagy a kézkicsavarás – egyszóval brutális jeleneteket lehet produkálni, mert ez az elsődleges cél. Akár a ketrecharcos karriert, akár a szabad játékot biztosító exhibitiont, az online többjátékos mókát, vagy a klasszikus meccsek újrajátszását választod, a feladat ugyanaz: addig mószerolni az ellenfelet, amíg végérvényesen ki nem ütöd a divatból és az eszméletből. A klasszikus küzdelmekhez egyébként videókommentár, és extra tartalmak is dukálnak, de a legnagyobb meglepetéseket itt is az egyjátékos kampány jelenti.

adatlap
kiadó **thq**
fejlesztő **yuke's**
platform **ps3, x360**
megjelenés **máj. 22.**
multiplayer **2**

A grafika a Fight Night 3-at idézi, de a játékmenet a box-széria legújabb részének a kihívója! Remek lett!

ÚJ HŐS, RÉGI POFONOK

Történetünk kezdetén választhatunk, hogy egy már létező harcossal vágunk-e neki a ranglétrának, vagy inkább kreálunk magunknak egy képzeletbeli hőst: a karaktergenerálás a kor követelményének megfelelően igazán sokrétű, a magasság-szélesség, arccsontozat, haj, bőrszín ésatöbbi mellett lehetőség van a számos alkalmazott harcstílus közüli választásra is, amelyben a hétköznapinak számító box, kickbox, pankráció mellett olyan egzotikus harcmodorok is a repertoár részét képezik, mint mondjuk a Muay Thai.



■ A ketrecharc barátságtalan dolog, vívtunk olyan online meccset, ahol rögtön a legelső ütéstől kidőlt az egyik harcos. Sajnos a miénk, amire az aljas angol ellenfelünk gúnykacajjal válaszolt. De ne félj, Bill, megtalálunk...!



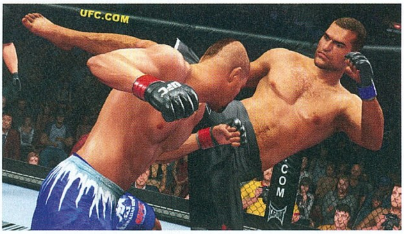


A karriermód elengedhetetlen része a fejlődés: zöldfülűként kezdünk neki a hírnevünk építgetésének, amely a gyakorlást segítő edzőteremben kezdődik, majd a menedzserünk felbérelésével lassan beindul a bombagyár, és jobbnál jobb ajánlatok közül válogatva alakíthatjuk ki a versenyszezonunkat, az edzéshetektől kezdve a legnagyobb meccsekre történő meghívók elfogadásáig. A szezont a kalendárium segítségével követhetjük nyomon és itt szelektálhatunk a szép lassan gyarapodó e-mailjeink között is, amelyek bőséges információval látják el az újoncot a megrendezésre kerülő meccsekről. Az üzenetek között szép számmal akadnak meghívók, de akciós ajánlatokat is igénybe vehetünk, ha például az edzőtermünk felszerelését szeretnénk modernizálni (vásárolhatunk kardiogépeket és izomerősítőket is). A megnyert rangadókért természetesen vaskos pénzjutalom és tapasztalati pontok is ütik a markunkat, amelyeket egyrészt karakterünk fejlesztésére, új mozdulatok és képességek tanulására költhetünk el.

Érdemes alaposan átbogarászni a megtanulható fogások sorát, mivel segítségükkel olyan kutyaszorítókból is ki tudunk bújni, amelyből egyébként nem nagyon lenne lehetőség. Fejleszthetjük a földön fekvő védekezésünket, az elgáncsolást, vagy a visszatámadást, de érdemes figyelni az egyes mozdulatokért járó bónuszértékeket is, mivel bizonyos harcstílusok esetében további pozitív hatása lehet az erőnlétünkre nézve. Utóbbi amúgy is fontos momentuma a felkészülésnek, mert egy nehezebb meccs után jelentősen lecsökken, és ha nem fordítunk elegendő időt a pihenésre és edzésre, akkor csúfos bukta lesz a következő meccs eredménye. Érdemes megjegyezni, hogy az újonnan tanult mozdulatsorok begyakorlását remek tutorial opció segít elsajátítani, így mindenképp fordítsunk rájuk időt, hogy a választott karakterünk otthon érezze magát az adott harcstílusban.

KIÜTÉSSEL GYŐZÖTT

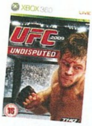
Ha már a harcstílusok változatosságát hoztam szóba, érdemes megemlíteni, hogy a Yuke's zseniális módon másolta le a vérre menő harcot, semmi nyoma a korábbi játékaik bugyuta, megrendezett és előre kiszámítható lépéseinek. Bizonyára a



NYERD MEG!

A játékot forgalmazó Multimedia Holding az X360-as verzióból kínál két példányt. Kérdésünk: *Hány perces egy menet az UFC szabályok szerint?*

A válaszokat a szokásos címre kérjük (UFC tárgygyal), július 6-ig!



látványtechnikai elemekben tett változtatások is hozzájárulnak a képhez, de az összhatásban minden eddiginél nagyobb szeletet képvisel a brutális harc. Nincs végletekig tartó védekezés, földön kúszás és időhúzás: ha valaki padlóra kerül és záros időn belül nem lendül ellentámadásba, addig ütik, míg mozog, vagy a bíró ki nem számolja. Bár egy-egy vesénrúgás, vagy állkapocstörés közben nincs idő megfigyelni, a látvány tényleg a kurrens generációra jellemző Fight Night színvonalat képviseli: az utolsó szőrszálig, szeplőig ábrázolva van minden testfelület, kiválóra sikerült az arcmimika, a grimaszolás, és az is életszerű, ahogy a harcosokon csurdogál az izzadtság, vagy ahogy felreped a szemöldök, véres lesz az orr, és kihull a fog. Nem sok korábbi játékban láthattunk a saját véres verejtékén megcsúszó játékost, mialatt megpróbál kihátrálni a technikai KO-t jelentő horgok elől – itt ilyen is van. A balul elsült kitérő mozdulatok egy szemvillanás alatt végzetessé válhatnak, és ha beindul a gőzhenger, már semmi sem menti meg szegény flótást a totális kiütéstől, amit az elszürkülő és időlassításban mutatott pillanatképek varázsolnak még drámaibb pillanattá. Egy-egy erősebb „kivégzés" alkalmával akár a fogvédő is kirepül az ellenfél szájából, amit még a hanyattesés pillanatában lazán meglibbenő színes selyemnaci sem tud kárpótolni... Nem csoda, nem babazsúrra váltottunk belépőt: a meccsek végén szép számmal láthatunk majd felrepedt szemöldököt, és duzzadt végtagokat is, ám a legszembetűnőbb mégis az, ahogy a karakterek bicegve fájlalják az alaposan szétzúzott testrészeiket.

A fentebb elhangzottakat figyelembe véve elhangzik a kérdés: „oké, és mik a negatívumok?" Nos, a hibák tömeges felsorolásától most eltekintenénk, ugyanis nem nagyon akad belőlük. Zavaró tényezőnek talán az idővel kissé unalmasnak tűnő stadionokat és bevonulásokat tartom, amelynél bosszantóbbnak talán csak a menürendszer és az állásmentés lassúsága szembetűnőbb. Ezek a nüansznyi dolgok azonban csak karriermódban adnak okot bosszúságra, ahol a szünetekkel tűzdelt versenyszakaszokban amúgy sem történik semmi izgalmas – ilyenkor felettébb jól jön egy páros ketrecmeccs a haverokkal, ahol szépen le lehet vezetni egymáson a hét közben felgyülemlett feszültséget. Az UFC 2009 izgalmas, látványos és az elődökhöz képest nagy fejlődést produkáló játék lett, így ha szereted a küzdősportokat feldolgozó anyagokat, nyugodtan beírhatod a havi bevásárlólistádra. ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

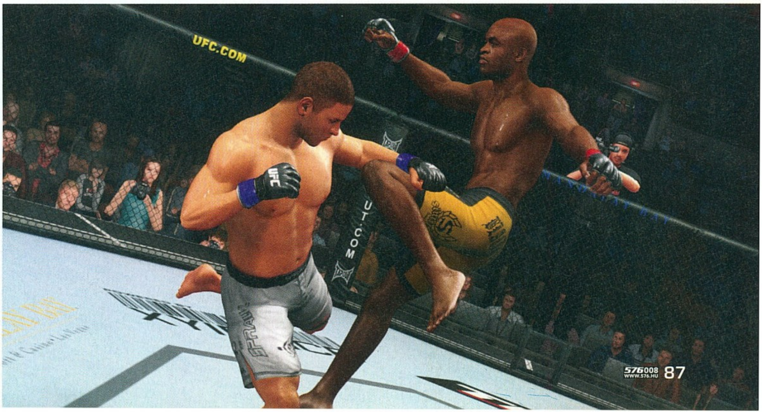
1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

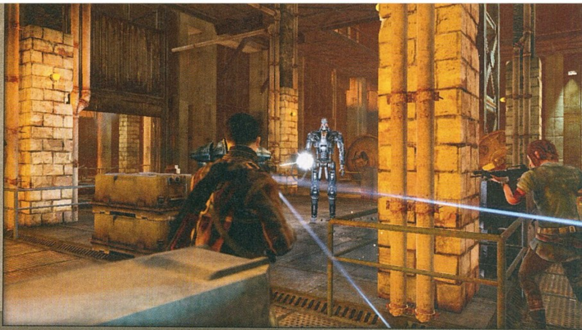
VÉLEMÉNY

Az UFC 2009 brutális, tartalmas és roppant látványos pofozkodás, a jelenlegi felhozatal garantáltan legjobb küzdősportos játéka. Kár, hogy lassú menürendszer, a, és a helyenként unalmas arénák csorbítják az értékeit.

stinger **8.5**







TERMINATOR SALVATION

ALAPOZÓ Los Angeles sokadszorra áll romokban, miközben a mozis bemutatóval egyidőben mi is újra hadba szállunk a SkyNet gyilkos gépezeteivel.



I'll be back! – szól a híres mondás, amit már rengetegszer hallhattunk Arnold kormányzó szájából, aki egykor élő szövet volt a fémvázon. Barátunk füllentett: az új Terminatorban már nem szerepel, legfeljebb egy nyúlfarknyi CG-animáció erejéig. Elvégre a nyár egyik legjobban várt mozijában már Bél Krisztián veszi fel a harcot az emberiséget pusztító Skynettel szemben. Természetesen, ahogyan azt már az utolsó szám Wolverine cikkében is említettem, a filmmel egyidőben egy videojátékadaptáció is napvilágot látott, amelynek kapcsán a netre kikerült videók jól lépre csalták a gyanútlan Terminator rajongókat, elvégre várni lehetett hiper-szuper, csillogó-villogó gépezet-mészárlást… ezzel szemben mit kaptunk? Olvass csak tovább.

A SZTORI… BOCSÁNAT, SZÓVAL INKÁBB CSAK VALAMI OLYASMI

A filmhez sajna még nem volt szerencsém (ami késik, nem múlik…) de azt már most le merem fogadni, hogy annak a története messze nem merül ki annyiban, hogy John Connor és kis csapata harcol, majd elmegy pár túlélőért, felrobbant egy bázist, és örül, de nagyon, mert együtt örülni a legjobb. Márpedig a Salvation játék ezzel a pár szóval ki is merítette annak a fogalmát, hogy hogyan lehet minél kisebb időráfordítással valami maszlagot kreálni a lövöldözés hátterének. Csúnya nagy egyes, leülni.

Ahogy az lenni szokott, Los Angeles már nem több egy romhalmaznál Connor (akit a játékos irányít) és csapata meg itt lődözgeti a Skynet irányította gépeket. Az ehhez tálalt külső alapvetően nem rossz, a játékmenet meg tipikus modern lövölde, avagy fedezékekbe lapulhatunk (azokból egy egyszerű kis kombinációval átugorhatunk/átcsúszhatunk a következő védelmet nyújtó tereptárgy mögé), onnan meg vaktában puffogtathatunk, vagy kihajolva célozhatunk is egy golyózáporнyit. Más feladatunk nem is nagyon lesz. Ajtókat nem kell nyitogatni, logikai feladatok nincsenek, ahogy pedig haladunk előre, a legnagyobb problémát majd az egyre többször ellenünk küldött T-modellek fogják jelenteni, hiszen azokat a legnehezebb elpusztítani – míg a kémrobotokat simán le lehet puffantani, a póklábúaknak meg könnyen a hátukba kerülhetünk, addig a legtöbbször élő szövet nélküli fémvázakhoz nem árt némi gránát, csőbomba, vagy éppen páncélököl.

A Salvation amúgy csupa móka és kacagás. Haladunk a darabokban lévő utcákon és házak között, néha járműbe pattanunk, megölünk bizonyos számú ellenséget, végignézünk egy átvezetőt, amelyben nagy hősök, és fontos morális kérdések tűnnek fel,

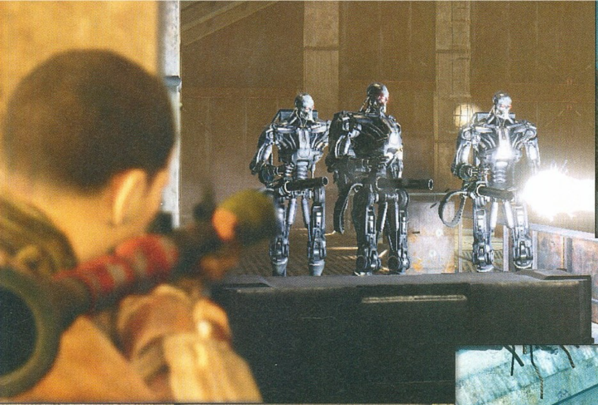
adatlap

kiadó **warner**
fejlesztő **grin**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **máj. 19.**
multiplayer **2**

■ **A filmből végül nem lesz új trilógia, annyira kevés pénzt hozott a mozikban**









Nem értjük, hogy a multiplayert miként tudták kihagyni a játékból, egy online Skynet-emberiség csata sokkal vonzóbbá tenné a teljes csomagot, nem is szólva arról, hogy akkor talán a játékidő is több lenne, mint négy óra...





majd megint elintézünk pár robotot, aztán kezdődik elölről minden, minimális változtatással, hogy végül egy délután (na jó, nem csak a tévé előtt zombulva egy hétvége is lehet) alatt ki is pörgessük a programot.

Ahogy mondom, a kilenc fejezet nem sok, de ez talán annyira nem is baj, hiszen a cucc nem túl változatos. A játékmenetről már írtam, tulajdonképpen az ellenséges robotok típusai is majdnem mind szóba kerültek (talán nem spoiler, ha leírom, hogy max egy-két Hunter-Killer jelenik még meg, plusz egy Harvester, amelynek még örülnénk is, hogy „bazz, mekkora pusztítás lesz itt...", de végül elspurizunk előle egy pillanat alatt). Fegyverként meg van egy géppuskánk, egy gépágyúnk, sörétesünk, páncélöklünk, gránátvetőnk (az eddig felsoroltak közül egyszerre kettő lehet nálunk), plusz gránátunk és csőbombánk. Vagyis a játék nem túl változatos, de legalább kevés lehetőséggel is rendelkezik, és mindezek mellett sokat is tölt (de utóbbi akció közben legalább nézegethetjük az egyik T koponyáját). És akkor még arról nem is beszéltünk, hogy, a program, a filmmel ellentétben grafikailag sem valami referenciaanyag – alapvetően nincs vele gond, szívem szerint jóra értékeltem volna a külsejét, de végül a PS2-es minőséget nyújtó falevelek és bokrok, valamint az abszolút csőpályák miatt letettem ezen szándékomról. Legyünk csak szigorúak, ha már egyszer teljes áron kerül a kezünkbe egy maximum egy hétvégét felemésztő kaland.

Az, hogy négy-öt óra alatt vége is van, jószerivel egymagában megpecsételi a Salvation sorsát!

RONDA, DE FINOM

Mondhatnánk, még ha ez nem is teljesen felel meg a valóságnak, elvégre a Salvation nem kifejezetten ronda, sőt nekem marhára bejött a lepusztult Los Angeles, meg a piszkos látványvilág, no meg a dinamikus, filmes hagyományokon edződött kamerakezelés, ahogy jól elvoltam azzal is, hogy ide-oda bújva osszam a Skynet dögjeit, amelyekért oda vagyok a filmeknek köszönhetően. A mesterséges intelligencia, és a játékmenet átlagosan közepes, de megmondom a frankót: kit érdekel, amikor egy dzsippel egy Hunter-Killernek repülhetek neki, mielőtt meglátnám a hatalmas Harvestert, hogy később állatias üvöltés közepette szedjem le sorban a gyárban elöözönlő T-csontvázakat?! Ha szereted a szériát, ha szereted a Terminator-világot, a negatívumok nem fognak annyira érdekelni, egyszerűen csak élvezed majd az újgenerációs köntösbe bújtatott agyatlan árkád háborút. A játéknak a filmhez nem sok köze van (szinkronhangok terén sem – viszont az tök jó, hogy a szexi, „géppuskalábú" Rose McGowan adta Angie hangját), vélhetőleg csak azért nyomták ki, hogy a mozi után minél több fellelkesült rajongó megvegye, és ez meg is látszik rajta. Éppen ezért teljes áron nem annyira javaslom, de kisebb árcsökkenés után lehet tenni vele egy próbát, a rajongóknak meg szinte kötelező – nekik vélhetően plusz két pontot ér a cucc, ahogy nekem is (kooperatív módban pedig kifejezetten élvezetes is lehet ketten játszva, legalábbis mi az asszonnyal jól elvoltunk vele). ■



Nyerd meg!

Gépírtás a SevenM felajánlásában – egy PC-s példány vár gazdára!
A kérdés: *Melyik magyar stúdió csinált Terminator játékot a múltban?*

A válaszokat a szokásos címre kérjük (Terminator tárggyal), július 6-ig!

576 értékelés

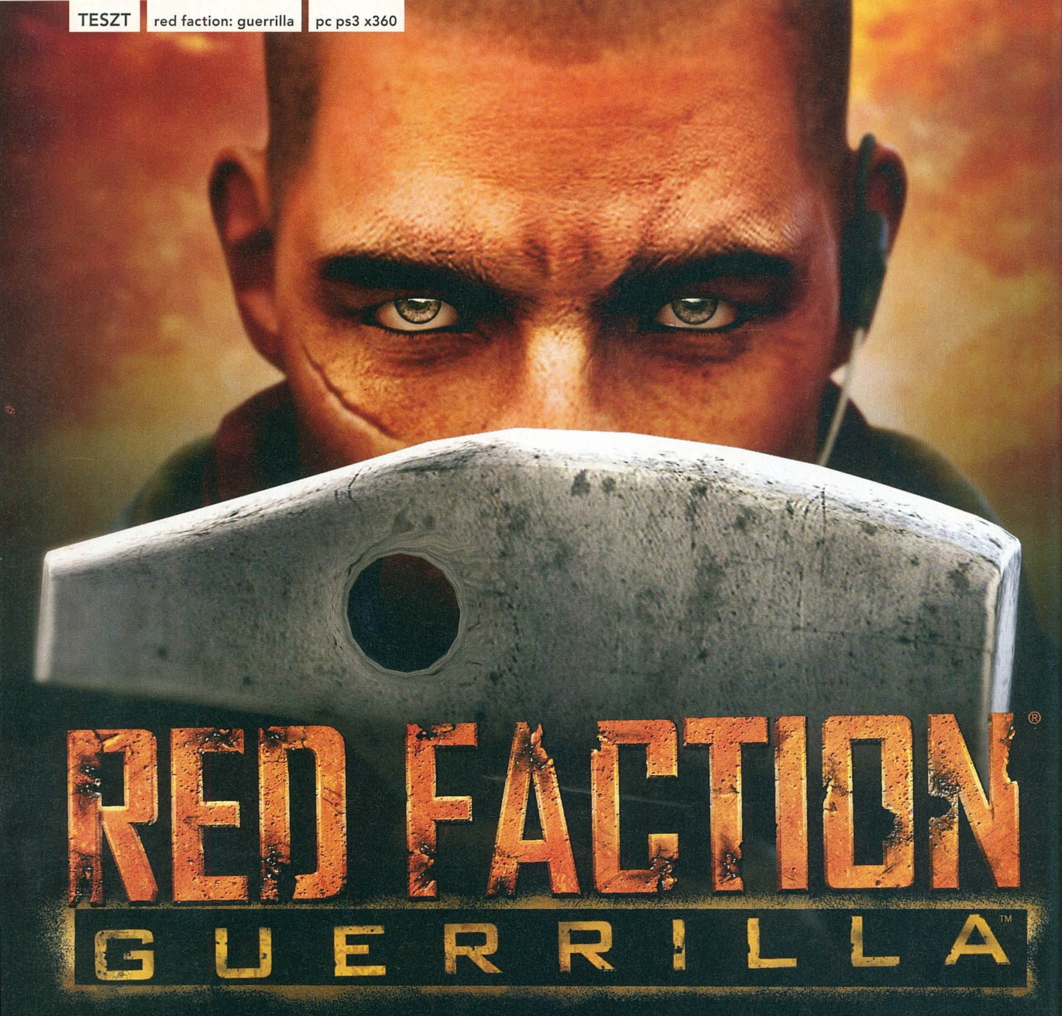
720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A gépek újra lázadnak, aminek köszönhetően úgy tűnik, hogy a fejlesztők is keményen megküzdöttek a program írásakor alkalmazott masinériáikkal, a harcban pedig végül alulmaradtak.

böjtös gábor **5.0**



ALAPOZÓ Vörös forradalom a naprendszer legvörösebb bolygóján: az interplanetáris rombolás helyszínt nem vált, de megközelítést igen, modernizálva a destruktív szériát.

adatlap
kiadó **thq**
fejlesztő **volition**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **jún. 5.**
multiplayer **2-16**

Előre letárolt útvonalas játékorgia után kalandozás a szabadság birodalmában. A Volition a kultikus Descent és a hasonló státuszba került Freespace űrbéli kalandjait követően erős kitérőkkel szakadt el a sci-fi témától. A nagyvárosi gengszterkedést ügyesen meglovagoló két Saints Row-epizód és a Bosszúálló filmes gyalázását kompenzáló Punisher adaptáció által kijelölt új irányvonal nem látszik megszakadni. Az FPS-ek pályadesignjának korlátait már az ezredforduló környékén kitolni próbáló Red Faction saga több éves kihagyás után tér vissza. A megközelítés ugyan más, de a helyszín nem változott: a távoli jövőben a naprendszert erőteljesen kolonizáló emberiség ezúttal is a Marson akasztja össze a bajszát. A gonosz szerepét a sokszemű és maguk után gennycsíkot húzó alienek helyett egy modern megakorporáció seregeire osztották ki, az örök „meddig terjedhet az ellenállás és a kormányzás" kérdést feszegetve többkevesebb sikerrel, leginkább erős sablonok mentén.

VÖRÖS INVÁZIÓ

Fordul a kocka: ellenállóból ellenlábas, bajtársból nemezis. Az Ultor korporáció ugyan már a múlté, de az ellenük harcoló Earth Defense Force viszont még mindig talpon van. Nem is kicsit, az első rész óta eltelt ötven év alatt az EDF megerősödött és ideológiát váltott – 2128-ban már nem a Mars megmentői, hanem fogvatartói, diktatórikus rezsimmel tartva kézben a többé-kevésbé ártatlan kolonisták cseppet sem







■ A Volition nem spórolt a mellékküldetésekkel, a minitérképünk csak úgy nyüzsög az ezeket jelző ikonoktól. És mivel nem bonyolultak, ráadásul szépen fejlődünk is tőlük, érdemes megcsinálni őket





■ A pusztítás nem csak az épületek ellen hatásos, ezek ugyanis agyonnyomják a környéken levő embereket is

maroknyi csoportját, tüntetések közé lőve, népszerűbb embereket rabolva el, nyilvános kivégzéseket rendezve és tulajdonképpen mindenkit elhallgattatva, aki csak fel meri emelné a szavát az EDF ellen. Mit tesz ilyenkor az átlag civil? Vagy elmenekül (csak épp nincs hova, a Föld időközben gazdaságilag, politikailag és tulajdonképpen minden szempontból összeomlott), vagy próbál csendben életben maradni. Esetleg beáll gerillának/terroristának, ahogy az teszi a Guerilla hőse, Alex Mason is, miután a Marsra érkezését követő napon szeretett bátyját lemészárolja az EDF, őt magát pedig megmenti a Vörös Frakció.

Márpedig az ellenállóknak általában csak egy célja van: nyomtalanul kiirtani az ellenséget minél gyorsabban és minél fájdalmasabban, közvetlen összecsapások helyett gerilla akciókkal és felkelés szításával. A Vörös Frakció ehhez pedig remekül ért amint Alex is megtapasztalja – az EDF a Mars hat nagyobb szektorát tartja kézben, de onnan kitakarítva őket a Mars ismét a népé lehet. Bányászból forradalmár? Szép karrier.

SARLÓ HELYETT KALAPÁCS

Ha már nem nemes legalább hatékony: a Guerilla a zónák felszabadítását nagyobb volumenű fejezetekként kezeli, valahogy úgy, mint a hasonszőrű sandbox játékok a „lezárt sziget" fogalmát, csak itt nem úszó földnyalábokról, hanem negyedkontinensnyi területekről van szó. Területet visszaszerezni két nagyobb tényező figyelembe vételével lehet: az emberek támogatása és az EDF kontrolljának mértéke.

Bár nem vártunk tőle semmi jót, a Red Faction Guerilla így is meggyőzött minket, szórakoztató lett!

A Volition ezt nagyon ügyesen oldja meg, minimálisra szűkítve a történetet előrébb gördítő missziókat és inkább a mellékküldetéseket helyezve előtérbe. Azokból rengeteg van, meghatározott jutalommal: általában mind a morál, mind az EDF-kontroll módosítható általuk. A jobb morálnak számos előnye van: nem csak a jutalom mértéke nő, de a véletlenszerűen kirobbantott harcokba adott esetben a civil populáció is beszáll, fegyvert ragadva az EDF ellen.

Az EDF kontrollját ezzel hatékonyan letörni viszont nem túl hatékony – a tényleges rombolás sokkal kifizetődőbb. A Red Faction-széria mindig is a módosítható terepviszonyokról volt híres. Ez az első két rész esetében csak erős marketing-ihlette túlzásokkal működött, a korábbi epizódok az érthető technikai korlátok miatt csupán a tereprendezés apró és elhanyagolható részeit voltak képesek kezelni, ám a generációval-

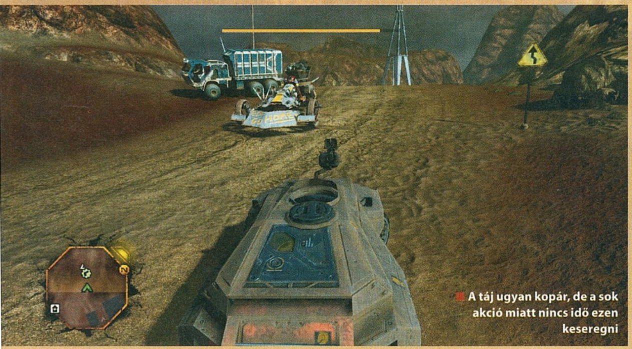


■ Ilyen helyzetbe ne kerüljünk, az álló járművek ellen használjunk aknákat!





Úgy tűnik a fogócskázás gyermeki mókája még a Marson is népszerű



A táj ugyan kopár, de a sok akció miatt nincs idő ezen keseregni



tással együtt a széria is nagyot ugrott előre, egyenesen az épületek száz százalékos eltörléséig. És ezt ez esetben kéretik szó szerint érteni, a Battlefield Bad Company alibiből használt robbantgatása után egy teljesen új világ köszönt be a Guerillával. Ami áll és ami megközelíthető az le is rombolható, ráadásul többféleképpen. Alex szerencsére robbantási szakértő, így alapjáraton egy fél tucat távolról élesíthető töltetet cipel magával: hasznos és masszív sérülést okozó kellék, amelyet ügyesen használva nagy eredmények érhetőek el. Ügyesen, mert a Guerilla piszkosul jól idomul a valós fizika törvényeihez – rombolni pontosan ott érdemes, ahol a józanész és

Ráadásul a Guerilla ezt még honorálja is, nem csak az egész képernyőt megrázó robbanásokkal, de felhasználható jutalmakkal: szinte minden pépesre ütött vagy robbantott fémdarab apró szilánkokra képes esni, az összegyűjtött roncs pedig folyamatosan megnyíló fegyverekre és kiegészítőkre fordítható. A kínálat bőséges, Mason remekül ért a tüzeléshez is, gépfegyverből, rakétavetőből, sokkolóból és egyéb eszközökből osztva a halált és a rombolást. Ráadásul erre már-már kötelez is a program, lévén az EDF kontrollja és morálja leginkább a nagyon hasznos, ikonokkal telizsúfolt térképen megjelölt közepes vagy magas prioritású EDF épületek

A multiplayer megdöbbentően élvezetes, hosszú órákon át nem bírtuk abbahagyni a hentelést

a fizika szabályai diktálják. Vagyis egy nagy kéményt körberobbantgatni fele olyan hatékony sincs, mint egy pillérre fókuszálni és hagyni, hogy a gravitáció végezze a maga dolgát. Ám ez csak egy eszköz a sok közül, Mason leghasznosabb társa minden idők legerősebb kalapácsa, amely kétfajta ütéssel szakít át komplett vasbetonfalakat is. Ami nem csak látványos, de hasznos is lehet, egy bázisról való menekülés közben többé már nem kell utat keresni, elég csinálni: a felbukkanó falakat és kerítéseket egy jól irányzott csapással lyukas romhalmazzá változtatva. A Volition még a pszichopata őrültekre is gondol, hiszen a lehető legegyszerűbben egy-egy nagyobb őrtornyot lerombolni járműbe pattanva lehet. Nincs is szebb annál, mint mikor valaki egy teherautóval és maximális sebességgel száguld be az EDF bázisára, fékezés nélkül rombolva le mindent.

komplett eltüntetésével módosítható, a szabvány mellékmissziókat a Guerilla fő motívumaként felfogható destrukcióval színesítve.

Felemásan. A Guerilla ugyan a rombolást remekül ábrázolja, de kompletten keretbe foglalni nem tudja. A bejárható terep lehet, hogy hatalmas, de idegen és épp kolonizáció alatt álló bolygó lévén nem tartogat látnivalót: az egész egy nagy, hatalmas, hegyekkel és vörös porral borított kihalt bolygó, ahol a játékidő jelentős részét az A pontból B-be való cseppet sem eseménydús vezetés teszi ki. Ráadásul a feladatokat sem éppen változatosak, a kidolgozott sablonok nagyon gyorsan megadják magukat, a közepesen tálalt történet a kartonpapírszerű és a lehető legnagyobb klisékből építkező ellenfelekkel együtt nem éppen az a hosszú hetekre lekötni képes mű.

Marsi madarak

A Volitionnak aztán van humora: a Saints Row 2 fekáliát szóró szippantós kocsija után a banda a Marsot sem kíméli őrült vicceitől. A Guerilla leghatásosabb fegyvere nem a hatalmas kalapács vagy a kisebb



csomagnyi robbanóanyag, hanem a multiplayer móduszban megnyitható strucc – a szerencsétlen állat összekötözött lábakkal várja, hogy épületeknek, ellenfélnek és a marsi talajnak csapódjon, belsőségek és hálaadás nélkül adózva a rombolás oltárán.

Szerencsére a terepen való navigáció cseppet sem nehéz, az automatikusan megjelenő és a manuálisan is igazítható markerek nem csak a minitérképen, de a képernyőn is jelzik a követendő útvonalat, függetlenül attól, hogy gyalogosan vagy járművesen közlekedik az egyszeri marsi bányász. Akcióból pedig akad bőven, a Guerilla mesterséges intelligenciája az egyik legagresszívabb, ami manapság játékban szerepelt, már azért is képesek csoportokba verődve fegyvert ragadni, ha sikerül az egyik járőrnek nekikoccannunk. Mindig és szinte mindenhová követnek, előszeretettel támadnak hátból és a folyamatosan változó viszonyok során még ügyesen taktikáznak is. A kifejezetten jó fegyveres harc ellenére a frontális támadás a Guerillában nem éppen kifizetődő, Masont szó szerint másodpercek alatt szét tudja kapni akár három-négy EDF katona is, ha pedig nagyobb védelemmel ellátott bázisnak menne (és fog is, sokszor) gyakorlatilag teljesen esélytelen a túlélés. Érdemes ezért taktikázni, játszadozni a rombolással: az ellenfelek alatti talaj (ami a legtöbb esetben egy épület szintje) berobbantásával nagyobb veszteség nélkül tüntethető el az ellenállás, az elszórt hordók és üzemanyaggal teli tartályok lángra gyújtása pedig szintén remek módja az erőviszonyok megfordításának és a Guerillába is belepakolt fedezékbe bújás értelmetlenné tételének.

Az előrejutás értelemszerűen zónáról zónára egyre nehezebbé válik: az EDF a hátravonulással egyidőben hajlamos elké-



Ezzel a géppel remekül lehet pusztítani, csak ragasszunk robbanóanyagot az elejére





pesztő ütemben megerősíteni a védelmét, a legalapvetőbb őrposztot is tankkal vagy rögzített ágyúval védve, a taktikázás lehetőségét erősen lesarkítva. A kampány 13-16 órája éppen ezért leginkább egy macska-egér játékhoz hasonlítható, csalogató sajtdarabka helyett masszív robbanótöltetekkel és viszonylag gyorsan kifulladó, de a rombolás miatt érdekfeszítő küldetések tömkelegével.

ROBBANTÓMESTEREK

A Marsra pakolt épületek többsége ugyan nem kerek, a Guerilla által kínált tartalom viszont igen – az egyszemélyes porció monumentális méretei mellett ugyanilyen paraméterekkel bíró multiplayer is várja az érdeklődőket. Ráadásul offline is, a Burnout Paradise partiopciójához hasonlóan a Red Faction forradalmárai is szórakozhatnak egyetlen gép előtt ülve. A Wrecking Crew opció csak és kizárólag a rombolásról szól, négy főt támogató játékmódokkal, felvehető bónuszokkal, fix fegyverarzenállal. Okozz minél több kárt egy perc alatt, ugyanezt limitált lőszermennyiség mellett ésígytovább – pár perces menetekhez ideális, hosszútávon viszont ismét az online hadszíntér a nyerő.

És nem is kicsit, a rombolás multiplayerbe való átcipelésével a Red Faction Guerilla ügyesen kerüli ki a csak az első két napban életképes pótlólagos multik átkát – a Guerilla ismerős, de a saját képletéhez igazított szabályrendszerek mentén haladó játékmódokat kínál, az egyszerű magányos vagy csapatalapú deatmatcheket alaposan megbolygatva a módosítható tereppel és a powerupokkal. Ez leginkább a Siege és a Damage Control esetében jön elő – előbbiben a két csapat a lehető legnagyobb kárt kell, hogy okozza, utóbbiban a cél viszont három előre rögzített épület elfoglalása azok lerombolásával és újjáépítésével. A Guerilla multiban is megtartja az intenzitást, ráadásul mindezt tökéletesen kiforrott körülmények között teszi, nem csak folyamatosan magasan és fixen tartva a képfrissítést, de még a hálózati kód teljes stabilitásáról is gondoskodva. Meccset találni éppen ezért nem nehéz, játékosból akad bőven.

Kihaltsága és minimálisnál is kevesebb látnivalója ellenére a RFG ráadásul még kifejezetten szép is. A kietlen Mars leginkább a Mass Effect járműves részeire emlékeztet, folyamatosan változó terepviszonyokkal és érdekes színekben pompázó horizonttal. A bevilágítás ugyan erőteljes átdolgozásért kiált, de a stabil képfrissítés és a pompázatos robbanások miatt még ez is elnézhető neki. És tulajdonképpen minden más is: a harmadik Red Faction nem ír újra semmilyen szabályt és a forradalmi zászlót is csak a borítóképen lengeti meg, de a tartalmas, hangulatos és látványos akciózást kínál egy olyan terepen, melyre eddig még nagyon nem merészkedett senki. Főleg nem kalapáccsal. ■

NYERD MEG!

A Multimedia Holding a játék 360-as verziójából ajánlj fel egy példányt. Kérdésünk: *Melyik államban van a Volition székhelye?*

A cím: nyeremenyjatek kukac 576 pont hu (a tárgy Red Faction legyen)







576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Red Faction: Guerilla látványos és rombolásban bővelkedő TPS egy távoli bolygón, a szájbarágós mondanivaló és a nagy kötöttségek elhagyása nélkül nyújtva remek játszóteret a manapság erősen népszerű sandbox stílusban.

W

7.5

THE SIMS 3

KIADÓ EA | tyler | 7.5

Felejtsük el az első felszisszenést – az az utolsó, igen régre visszavezethető, mobilos Sims-játékélményemhez kapcsolható, márpedig azzal még az N-Gage QD-t gyömöszölő koromban hozott össze a sors, öt évvel ezelőtt. A Sims 3 az akkor elém táruló látványhoz képest puritán, már-már funkcionális képi világgal döbbentett meg, de az első nagy levegő és a fejes ugrás után helyére állt a töretlen lelkesedés. Tízóraiztam a hűtőszekrényből, teledurrantottam a szomszéd vécéjét, megpróbáltam elcsábítani a barátnőjét, minek hatására hazavágtam az interperszonális kapcsolataimat, hülye vicceket meséltem a városlakóknak, bevásároltam a szupermarketben, dolgozni jártam, loptam a munkahelyemről, vásároltam bútort a lakásomba, megnősültem, barátokat szereztem, elszórakoztam a minijátékokkal – főztem, horgásztam és takarítottam. Rácsodálkoztam az újdonságként feltűnő „wish" rendszerre – az időnként felbukkanó kívánságok egyfajta keretet próbálnak biztosítani a játéknak, mederbe terelve a zavartalanul áramló szabadság-élményt. A szabad döntési lehetőség indokolatlan korlátozása, vagy cél és értelem egy alapvetően túl nyitott játékba? Majd te eldöntöd, hogy számodra mit jelent.



A silány technológiai megvalósítást látva joggal szaladnak össze aráncok a homlokon (a város látképe az amigás Sim City 2000-et idézi, a helyszínek közötti váltás alatt pedig túl sokáig bámulhatjuk a töltésképernyőt), de ezen kívül nincs miért gyűrni a panaszkönyvet. A Sims mindig is a „mindenki kedvence" játék volt, a telefonos jelenléttel pedig ismét olyan közegben tetszeleg, ami



ugyancsak mindenki számára elérhető – ritka szerencsés korreláció. Trip Hawkins, a 3DO konzol teremtője dobta be a köztudatba az „omni game" (szabad fordításban: „mindenkinek szóló játék, minden elérhető platformra") kifejezést – a terminus bizonytalan értelmezése esetében csak a kávéfőzőre is portolt Simst kell meglobogtatni, hogy leessen a húszfilléres. Mert pontosan ezt nyújtja a játék: mindenki számára megközelíthető, kedvelhető, szerethető élményt. ■



MOZGÁSBAN **GYORSTESZTEK**

Hawx

KIADÓ EA

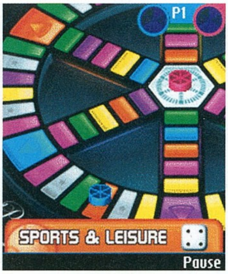


Már a múltkor is leszögeztem, hogy a licencelt mobiljáték esetében a köpés feltételes reflex, amelyet szégyellni sem kell – a HAWX esetében viszont benn ragadt a nyál. Shoot 'em up játékért én még a pokolba is, ugyebár, márpedig a konzolos szimuláció után itt egy pergős, felülnézetes, bájosan pixelezett anyag fogadott. Szó sincs az 1942 trónfosztásáról, bár mindent tud, amit a „nagyok": alakzatban belibbenő repülőgépek, fejleszthető fegyverek, alternatív tüzelés („bomba"), változatos helyszínek és pergő játékmenet – még egy boss is átpofátlankodott a Soukyugurentaiból, aminek csak tapsolni lehet. A telefonos kezelés viszonylagos ormotlansága és a játékmenet ebből fakadó érdessége fájó, de megbocsátható pont, viszont a Java környezetből és a tesztelésre használt W880i-ből mindent kifacsart – ebben az udvartartásban az övé a korona. ■

TYLER **7.5**

Trivial Pursuit

KIADÓ STARWAVE



Elektronikus kvízjáték – az Electronic Arts anyaga jó eséllyel szorongathatja meg a mobilos mezőnyben idáig zászlóshajónak mondható Who Wants To Be A Millionaire torkát. Köszönheti ezt annak, hogy teljes egészében lokalizált – nem csupán fordítást, de a magyar kulturális közegnek megfelelő, gondosan összeállított kérdéscsomagot kapunk. További előny, hogy hibázás esetén is nyugodtan játszhatunk tovább, az egyszeri vétkezés nem eredményez Game Over képernyőt. A kvízmester és a játékos antiszociális kalandjához képest a Trivial Pursuit a társasjáték élményét is kínálja – dobókockák, színes mezők, változatos témakörök és a jól megválasztott kérdések teszik a játékot valóban szórakoztató, „Ki nevet a végén?"-be oltott műveltségi vetélkedővé. Tíz perc, vagy tíz hónap, egyre megy, mindenképpen elszórakoztat. ■

TYLER **8.0**

Sonic The Hedgehog 2 Crash!

KIADÓ GLU

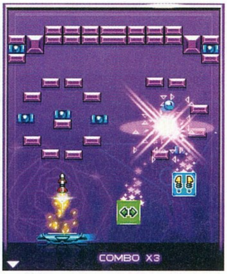


Fél adag desszert – a Crash! alcímet viselő epizód a Sonic 2 „befejezésének" tekinthető. A Rockpool csapata így próbál takarékoskodni a méretekkel, külön értékesítve a játék első és második felét. De kinek jutna eszébe sopánkodni, ha egyszer egy az egyben visszakapja a tíz, korábban megszokott fantasztikus pályát, egy az egyben a Megadrive grafikai színvonalán, a játék elején jellegzetes dalolás kíséretében felvillanó SEGA logóval? Mindenkinek, aki beleveti magát: bár a portolás minősége hibátlan, a vertikális képernyő szűkös mivolta néha bosszantó lehet, és a tizedmásodperces pontosságú időzítéseket megkívánó játékmenet is rámorog néha a telefon gombkiosztására. Kompromisszumképes Sonic-rajongóknak receptre felírhatjuk, de a kockázatokról és mellékhatásokról nem érdemes megfeledkezni. ■

TYLER **6.0**

Block Breaker Deluxe 2

KIADÓ GAMELOFT



A kocka-potyogtatásra építő (értsd: Tetris-utánzat) játékstílus után talán az Arkanoid/Breakout vonal sínylette meg leginkább az imposztorok kísérletezését; aláváló fattyútól álomszép utódig sokféle leszármazott született már. Alul a pad, felül a tégla árja – az ismerős receptnek csak az ízesítésén szoktak összeveszni. Jelenleg a meglepő fizikai modellezés van terítéken (a labda gyakran köszönőviszonyban sincs a newtoni törvényekkel), valamint a potyogtatott ikonok halmozásán: hatványozható multiball, pajzs, pluszpontok, újragenerálódó alakzatok és lehulló bombák terítik be a képernyőt. A bukástól az elkoptathatatlan alapötlet menti meg – de ez nem a kreativitás burjánzása, hanem az Apple-alapító Steve Wozniak zsenijének dicsérete. Nem továbbgondolás – bonyolítás és visszaélés, semmi más. ■

TYLER **3.0**





Pokémon Platinum Version

ALAPOZÓ Olcsó eszközökkel hatásra törekvő, kétes értékű, sokadszorra újranyomott videojáték. Az alaprecept („gotta catch'em all!") azonban még mindig működik…

adatlap
kiadó **nintendo**
fejlesztő **game freak**
platform **ds**
megjelenés **júl. 27.**
multiplayer **2**

Néha előfordul, hogy próbálom megérteni az egyes jelenségek mögött munkálkodó működési mechanizmust, végeredmény gyanánt pedig mariós kérdőjeleket és SYNTAX ERROR feliratokat dobál a gép – és most is ennek a helyzetnek a kellős közepén mosolyog rám vissza a Word, helyben vagyunk, jónapotkívánok.

A központi processzor képtelen feldolgozni, hogy Grath fejében mi játszódhatott le, amikor a „van új Pokémon-játék" és a „Tylernek kéne adni valamit tesztelésre" gondolatsorok egységes egészet alkottak a fejében, de feldereng előttem valami 2001 Űrodüsszeia-szerű dolog – tudod, a kultikus snitt a majommal és a csonttal, Isao Tomita aláfestő zenéjével a háttérben.



Szinte semmi újítást nem kapunk, de a Pokémon-rajongók ezt már megszokhatták az elmúlt években

Teljeskörű tájékozatlanságot azért nem emlegetnék – láttam már működés közben több, bekapcsolt adó Pokémon-játékot is, így az alapkoncepcióval legalábbis tisztában vagyok, csak az értékelési metóduson merengek el. Félreértés ne essék, a Pokémon Platinum okosan összerakott, tartalmas játék, az előző DS-es inkarnációhoz képest képes bővítményeket is felmutatni, de számomra már az előd is harmatgyenge, zsenge húsnak számít a kézikonzolra jellemző, pezsgő szerepjáték-mezőnyben. Hogy ez a rajongók kegyeit keresi? Ó, hát őket lehet hülyére is venni…

Mert nekik talán még beveszi a gyomruk, hogy bővítmény gyanánt kapnak 60 új zsebszörnyet, talán nem visítanak fel, hogy „jézusmária, szentséges atyaúristen, ez komoly, hogy pont úgy néz ki a cucc, mint bármi a SNES-en?!", talán elviselik a behúzott kézifékkel mozgó szupercuki/nyomi karaktereket, talán ők azok, akik valószínűleg a – hamarosan újfent és változatlan formában napvilágot látó – Pearl/Diamond újramelegítésének is tapsolva örülnek, csak én nézek hülyén, hogy a korábbi részek óta érintetlen, másfél tucatnyi óra alatt kivégezhető játék vajon valóban értékelhető-e teljes értékű produktumnak, vagy egy adminisztrációs hiba során teljes áron forgalomba hozott kiegészítőnek kellene elkönyvelni? Ez utóbbinak nagyobb az esélye – de ezt én látom így, nem pedig a rajongó, aki minden bizonnyal amiatt bont pezsgőt (és rosszmájúság nélkül jegyzem meg: ha így van, minden bizonnyal alkoholmenteset), hogy ismét a menzakoszt változatlan színvonalát idéző élményben részesülhet. Ami kicsit is izgalmas lehet és kirugdossa a bölcsőből az álmatag játékot, az a wifi-küzdelmek jelenléte; a véletlenszerűen generált összecsapásokon kívül minijátékokban is próbára tehetjük magunkat, barátaink közt megosztható virtuális dicsőségfalra krétázva fel az itt elért eredményeinket.

Nehéz dolog ezek után papírra vetni a Végső Verdiktet – talán nincs is még egy ilyen ellentmondásos sorozat, ahol a fejlődés mértéke és a siker töretlensége ennyire ellentétes kapcsolatban lett volna egymással. Nem kétlem, hogy a rajongók jól fognak szórakozni vele, így a sajátosságai miatt nem lenne érdemes sem lepontozni, sem szigorúan sajátos szemszögből értékelni az anyagot. Dicsérni viszont a fennmaradó többiek miatt nem lehet: számomra a videojáték-újságírás nem csupán kritikáról, és véleményezésről, hanem a fogyasztóvédelemről is szól. ■

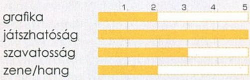


■ **A bolyhos nyúl-kutya bevetette extra támadását, izzítsuk be tarajos pingvinünket!**



■ **A történet szemernyit sem változott '96 óta: kapd el a pokémonokat!**

576 értékelés



VÉLEMÉNY

A Kiotói Termelőszövetkezet második negyedévi terménybeszolgáltatása. A második Ötéves Terv előirányzott mutatóit sikerrel teljesítettük, szabadság, elvtársak.

tyler **7.0**

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Spectral Force Genesis

KIADÓ **IDEA FACTORY** FEJLESZTŐ **IGNITION** PLATFORM **DS**

A bevezető videó képkockái komolyabb, minőség iránti elkötelezettségről tanúskodtak, ám a csáberő csupán az első réteg volt; a játék indítása után még sokáig kellett túrni, hogy kikotorhassam a hamuban sült gesztenyét. Az Idea Factory stratégiai játéka ugyanis komplex, elsőre áttekinthetetlen, sokrétű anyag – nehezen megközelíthető, távolságtartó, de mindenképpen igényes darab. Címszavakban: csodás manga karakterek, puritán stratégiai térkép, stylusszal vezényelt valós idejű összecsapások, saját birodalmunk védelmének megszervezése, érdekszövetségek és határvillongások, véres-verejtékes harctéri küzdelmek, diplomáciai bonyodalmak. A táblás stratégiai játékok szigorú szabályrendszere keveredik a pergő csaták dinamizmusával – akár japán agyakból kipattant, sokoldalú Risknek is lehetne mondani. ■



TYLER **6.0**

Magicians Quest – Mysterious Time

KIADÓ **KONAMI** FEJLESZTŐ **KONAMI JPN** PLATFORM **DS**

Szokatlan húzás a Konamitól, hogy máshonnan merítene ötleteket – akkumulálódott náluk épp elég szellemi tőke –, a frissen kevert koktéljukban viszont a méltán népszerű Animal Crossing bűbájos világát, és a Harry Potter varázslóiskola-meséjét keverték össze. Sajnos a mixtúrából valami homályos, sötét és elidegenítő kotyvalék született; a bucifejű karakterek üvöltésre késztető halandzsa-szinkronja éles kontrasztban áll a szűk, baljós környezettel, amely mintha Tim Burton lelkivilágát tükrözné esős napokon. A teendők a Roxfort-recept szerint stylus-mágiára oktatják a tanulni vágyókat, és a széleskörű lehetőségekből kifacsarható szórakozás valóban képes hosszabb időre a tenyérbe izzasztani a DS-t, de csakis akkor, ha a kivitelezés apróbb igénytelenségeit el tudjuk viselni – az pedig bajosan sikerül. Felejthető. ■

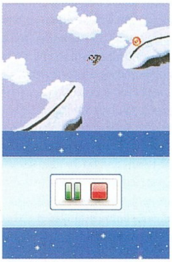


TYLER **4.0**

Line Rider Freestyle

KIADÓ **DEEP SILVER** FEJLESZTŐ **INXILE** PLATFORM **DS**

Szokatlan, sőt, néha figyelemreméltónak mondható életútnak számít, ha egy flashjáték kereskedelmi forgalomban kapható, dobozos termékké avanzsál. Így volt az N+-szal is, és bár a Line Rider borítékolhatóan nem fog még ekkora kultuszt sem maga köré csavarni, elmenni nem érdemes mellette. A koncepció változatlan: siklópályát kell kialakítanunk a fizika törvényei szerint csetlő-botló síelőnk számára. A web-alapú játék kötetlenségéhez képest a Nintendo DS-es kiadás immár választható soundtrackkel, Story, Puzzle és Freestyle játékmódokkal, az ötéves gyerek firkálmányainál egy – de csakis egy! – fokkal komolyabb látvánnyal, valamint pályatervezési funkciókkal csábít. Pofonegyszerű koncepció, ami szerencsére a gyakorlati vizsgán is csillagos ötössel teljesít, de csak kellő nyitottsággal érdemes közelíteni hozzá. ■



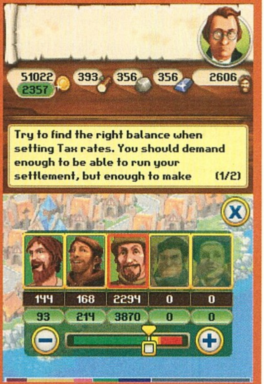
TYLER **6.0**



Anno: Create a New World

KIADÓ/FEJLESZTŐ **UBISOFT** MEGJELENÉS **MÁRC. 27.** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **2-4**

Vannak még csodák – a Settlers katasztrofálisan sikerült (vagyis: nem sikerült) DS portja után a Blue Byte mégis képes kézikonzolon maradandót alkotni! Az Anno legújabb epizódja nem butított stratégiai játék, hanem teljes értékű, reális mikromenedzsment-rendszert, a szigetek kolonizálásának lehetőségét, átgondolt fejlesztési struktúrát és hosszú órákra lebilincselő játékélményt kínáló anyag. Bűbájos Sim City-Settlers keresztmetszet, kellemes pasztellszínekkel, szájbarágós – de nem terhes, csupán informatív – oktató résszel, 30-40 percesre tervezett küldetésekkel; ez utóbbi dicséretes, a hosszadalmas partik valóban nem egy kézikonzol profiljához illenek. (Nosztalgiahullám: ó, azok a Knights & Merchants partiktól bevérzett szemek...!)

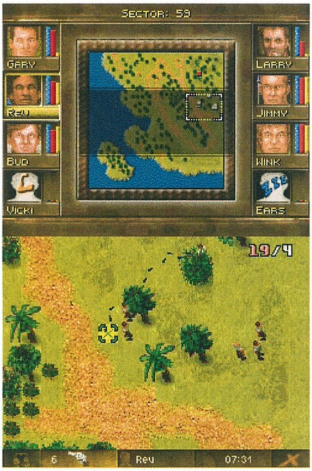


A játék bonyolultsága a történet és a bejárható terület expanziójával párhuzamosan emelkedik: az összetettség fokozatos növelése sosem terhes, mindig logikus és nyomon követhető. Bár a PC-s stratégiai játékok komplexitásához nem ér fel, nem is érdemes azt elvárni tőle; amit kínál, az így is kiemeli a stratégiai játékok mezőnyéből. A történeti szálból szövődő küldetések felépítése okos, a menedzsment-rendszer összefüggései ésszerűek és áttekinthetőek, a kezelés barátságosnak mondható. Technikai oldalról sincs mit szégyellnie: az ízléses, jól elrendezett kis ikonok, a barátságos felület, az élénk színek, a stílusos zene és a magába szippantó játékmenet mind piros pontot érdemelnek. Tehát: vastaps a (remélhetőleg) példértékű teljesítménynek! Nintendo DS-re valahogy így képzelek el egy tisztességes stratégiai játékot. ■





értékelés Ehhez hasonló játékokból nyugodtan lehetne havonta ötöt kiadni, azokat is ugyanilyen szépen megdicsérném.
tyler **8.0**



Jagged Alliance

KIADÓ **STRATEGY FIRST** FEJLESZTŐ **CYPRON** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **NINCS** MEGJELENÉS **JÚN. 26.**



Bár a dobozkép a JA2-ből származik, maga a játék az első rész feldolgozása. Átverés!

Csak addig tapsolsz a restaurációnak, amíg bízol benne, hogy megkapod. Néha nem kívánod – ezek azok a helyzetek, amikor elégedetten forgatod a polcról leemelt,'83-as, ragacsos üvegű Cabernet Sauvignont. A Jagged Alliance viszont nem jó évjárat. Taktikára alapuló harcrendszere, felülnézeti, kopottas képe, ma már elavultnak számító játékmenete nem a nosztalgiáról szól. Szembesülés a múlttal, de nem jó értelemben. Mint egy tizenöt éves válogatáskazetta, amit annak idején szerettél, de ha ma beteszed a magnóba, elborzadsz. Különös fintora a sorsnak, hogy ma már se magnódeck, se kazetta, se az eredeti játéknak alapot biztosító MS-DOS platform nem létezik. 2009-ben a Jagged Alliance úgy hat, mint egy kitetovált, orrpiercinges, meztelen maori harcos, aki üvöltve lóbálja a lándzsáját Auckland belvárosában.

Egyébként minden stimmel: helyén van a toborozható sereg – a csapat különböző képességű tagjaiból verbuválható zsoldos brigád –, a két fázisban animált arcú szereplőkkel forgatott eligazítások, és a végrehajtandó missziók is mind-mind stimmelnek, de mindez nem golyóálló. Tizenöt év alatt történt egy s más, ami miatt a Jagged Alliance a múltat felelevenítő pillanatok dacára sem lesz más, csak egy a sok közül. Hiába a renderelt videók, hiába a bájosan bumfordinak szánt, korhű prezentáció, ez így, ebben a formában ma már nem életképes. Metavira szigete annak idején a stratégiai/taktikai akció krémjét jelentette a hatvan választható, egyéni képességekkel rendelkező katonával, a szárnyait bontogató CD-ROM-technológia nyújtotta előnyökkel, a 486-os processzorok szárnybontogatásával – ezeket ma már lomtalanításkor sem lelhetjük fel.

Nintendo DS-en különösen szerencsétlen a játék helyzete: taktikai és akciójátékokból egyaránt észbontó a túlkínálat, a konkurencia pedig gázadás nélkül is állva hagyja a Jagged Alliance-t. Érdemes lenne hát egy másfél évtizedes popslágerrel foglalkozni pár kósza emlékkép miatt, amik most zsebképernyőn röhögnek ki a sírgödörből? Aligha. Túl hamar válik keserűvé az édes, és túl nagy a megdöbbenés, amikor rájössz, hogy kipróbálás előtt nagyobbnak tűnt az űr, amelyet be kellett volna töltenie. ■

értékelés **tyler**
Néha képtelenség méltósággal megöregedni, de pont ezért nem kéne hivalkodva megélni az idős kort.
3.0

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

THE HUMANS
DEEP SILVER • BLUE MONKEY • DS



A PC-s ősjátékok archeológusai előásták a Prehistorik 2 főszereplőjét egy 5.25-ös mágneslemez bugyraiból, hogy kétdimenziós terepen zajló objektíva-megoldással tengesse modern világbeli mindennapjait. Időlimit, primitív feladatok (faragj ki egy utadba eső szobrot, juss el a kunyhóig, vigyél magaddal egy másik ősembert), felső képernyőn summázott pályarajz, észbontóan dühítő játszhatósággal megverve. A csökött ugrások és az elhibázott szökkenések után másodpercekig vergődő szerencsétlen főszereplő láttán válik igazán világossá a megcélzott, vélhetően nagyon fiatal korosztály számára, hogy miért is halt ki a cro-magnoni ember – és mindenki számára világos lesz, hogy ez a játék miért nem fog sikereket aratni. ■

TYLER **3.0**

MYSIMS PARTY
EA • EA REDWOOD SHORES • DS



Cseppet sem villanyoz fel, hogy az egyik hétvégémet megmérgező Wii-s eredeti után most már a zsebembe is befurakodott egy émelyítő játékipari melléktermék. A bicskanyitogató karakterdesign már önmagában is egy érzéstelenítés nélkül végrehajtott vakbélműtét borzalmaival kecsegtet, egy újabb DS-es minijáték-gyűjtemény pedig csupán egy felesleges vödör víz a tengerbe. Az pedig, hogy a DS-es nyitócímként megjelent WarioWare Touched!-ból nem sikerült elsajátítani a legalapvetőbb játéktervezési szabályokat, az egyszerűen felfoghatatlan. Egy-két jó ötlet villan fel csupán a medvecukorba forgatott ragacsos poszt-Barbie giccsben, azért pedig nem érdemes pénzt kiadni. A piranhát is csak az akváriumban érdemes megnézni, a fürdőkádba eresztve már beláthatatlan bajokat okozhat. ■

TYLER **2.0**

JOHNNY BRAVO
BLAST • BLAST • DS



„Bármi lehetett volna belőled fiam. Bármi" – mondta csendesen az apa a drogdealer fiának a Betépve c. filmben; ugyanez a gondolatsor tolult fel bennem a Johnny Bravo láttán. Adott egy teljesen idióta, önmaga paródiájaként is helyt álló, macho rajzfilmhős, ehhez képest már az inicializációs képernyő is szörnyű dolgokat sejtetett. A játék láttán viszont úgy bennem akadt a szó, mint A walesi bárdok prominenseiben – körülbelül azon a ponton kaptam idegösszeomlást, ahol a Painttel megrajzolt szereplők(nek csúfolt széthulló torz sprite-ok) összefüggéstelen robothangokat adva cirkálnak, virágcsokrokkal interakciót alakítva ki egy rózsaszín téglakerítéses cirkuszi porondon. Próbáltam azzal nyugtatni magam, hogy ez a torazin mellékhatása, de azt csak a teszt után vettem be... ■

TYLER **2.0**

NIGHT AT THE MUSEUM 2
MAJESCO • FIZZ FACTOR • DS

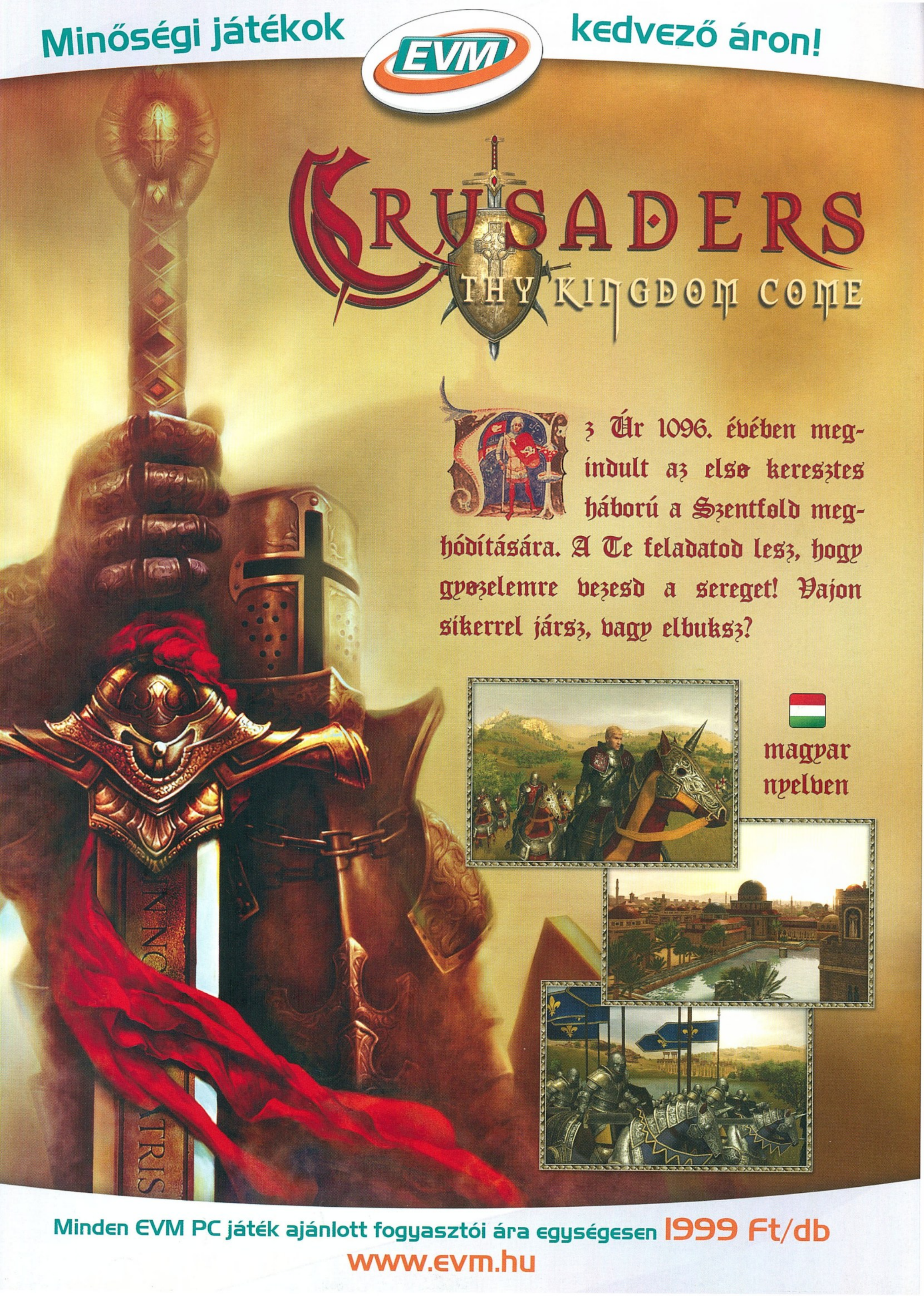


Elemlámpával küzdő biztonsági őr hadakozik egy múzeum életre kelt kortünetei ellen – legalábbis ez a történet, ha jól vettem ki a renderelt bevezető filmből, ami technikailag eleve úgy fest, hogy valós időben mozgatva is kiröhögnénk. Az első sokk után vegytiszta platformjáték-gulyásleves fogad, minden fontosnak érzett komponensből egy kicsit szemezgetve: Bionic Commando-módra csáklyázunk, lifteket és platformokat mozgatunk, és begyűjtjük a speciális képességeket, amelyek közül az alsó képernyőn, a stylusszal tudunk válogatni. Ez adja a játék sava-borsát, ám még így sem lesz sem eredeti, sem lebilincselő – egy lakatlan szigetre csöppenve akkor is érdemes inkább a kókuszdió-törésre és a tengerben pancsolásra szavazni, ha nincs más videojátékos alternatíva. ■

TYLER **3.0**



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE JÚLIUS 16-ÁN JELENIK MEG.


Minőségi játékok
EVM
kedvező áron!
CRUSADERS
THY KINGDOM COME
Az Úr 1096. évében megindult az elsø keresztes háború a Szentfold meghódítására. A Te feladatod lesz, hogy gyøzelemre vezesd a sereget! Vajon sikerrel jársz, vagy elbuksz?
magyar nyelven
Minden EVM PC játék ajánlott fogyasztói ára egységesen 1999 Ft/db
www.evm.hu

BEMUTATKOZIK A PSP GO ÉS VELE AZ ÚJ GRAN TURISMO ÉS METAL GEAR SOLID!

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 W

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK! OLVASS ÉS NYERJ!

200.000 FT-OS NYEREMÉNYJÁTÉK

FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI AKCIÓ, AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

2009. június 799,-

EXKLUZÍV BESZÁMOLÓ

E3 2009

Los Angelesből jelentkezünk: több, mint 80 játékot próbáltunk ki az év legnagyobb játékkiállításán!

TESZT (PC, PS3, XBOX 360)

FIGHT NIGHT 4

Megérkezett minden idők legszebb sportjátéka! És ami a legjobb: a minősége is hasonlóan jó lett!

TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK (PC)

THE SIMS 3

Bevalljuk férfiasan: rákattantunk. Az EA szappanopera-szimulátora szórakoztató, változatos és gyönyörű lett!



2 AJÁNDÉK POSZTER!

Prototype

Ez történik, ha szabadon engedsz egy különleges képességekkel rendelkező, de erkölcsi érzéket nélkülöző antihőst New Yorkban!

Tesztek

The Conduit, EA Sports Active, Ghostbusters, Secret Agent Clank, Battle Fantasia, Bionic Commando, UFC 2009, Terminator Salvation, Red Faction Guerilla, Pokémon Platinum, Jagged Alliance





